

Illustrirte Katechismen Nr. 20.

Katechismus der Schachspielkunst.

Von

K. J. S. Portius.

Dritte verbesserte und vermehrte Auflage.



Leipzig, Verlag von J. J. Weber.

Weber's

Illustrirte Katechismen.

Belehrungen

aus dem

Gebiete der Wissenschaften und Künste.

Nr. 20. Schachspielkunst.

Leipzig

Verlagsbuchhandlung von J. J. Weber.

1860.

Katechismus

der

Schachspielkunst.

Von

K. J. S. Portius.

Dritte verbesserte und vermehrte Auflage.

Leipzig
Verlagsbuchhandlung von J. J. Weber.
1860.

Vorwort zur ersten Auflage.

Das Land der Schachspieler heißt England; aber auch Deutschland hat sich, besonders seit einem Decennium, einen Namen in der Schachwelt gemacht. Deutsche haben in einem Handbuche des Schachspiels ein Licht leuchten lassen, das selbst Englands Meister mit Dank und Bewunderung anerkannten; Deutsche haben ihrem Vaterlande eine Schachzeitung gegeben, die eine Fundgrube für ausländische Schachzeitungen ward und nun seit neun Jahren eines europäischen Rufs sich erfreut, während Frankreichs Palamède und La Régence traurig untergegangen. Die kleine Anzahl tüchtiger Schachspieler, die sonst in Deutschland sich fanden, ist unter Anführung solcher Lehrmeister zu einer ansehnlichen Heldenschaar herangewachsen. Wenn auch die Illustrirte Zeitung, die seit 1843 wöchentlich ein Schachbret vor Deutschlands Augen stellte, auf das sinnige Spiel aufmerksam machte und ihm Freunde erwarb: eine allgemeine Begeisterung für

das Schach durchzuckte Deutschland erst, als ein Deutscher auf dem großen Schachturnier zu London den Sieg, den ersten Preis errang. Wie höchlich freuten sich da des herrlichen Landsmannes selbst Schachunkundige; mit welchem Stolze aber alle Diejenigen, die von dem königlichen Spiele etwas verstanden oder zu verstehen glaubten! Da war es, wo tausend und aber tausend Schachbreter, die langjähriger Staub bedeckt hatte, an das Licht gezogen wurden, denn die Partie mußte nachgespielt werden, die die Krone setzte auf des Siegers Haupt. Diese Begeisterung trug ihre Früchte; Schachklub auf Schachklub entstand in Deutschlands Städten, und nicht nur in größeren, sondern auch in kleineren, wo dieser Name noch über keine Lippe gegangen war. Keinem Stande, keinem Alter ist das Schach fremd geblieben. Daß aber besonders die Jugend des edlen Spieles sich befleißigt — in gar mancher Stadt spielt das halbe Gymnasium! — verspricht eine große Zukunft. Wie viel mag es nun wol in Deutschland Schachspieler geben? Wenn man Jeden, der mit dem Gange der Steine vertraut, seine Partie spielt und seinen Mann findet, den er matt macht, einen Schachspieler nennen will, ganz gering angeschlagen — vierzigtausend!*) Hier aber kommen wir zu einem Aber, das der Verfasser hastig ergreift, weil er dabei seinen Katechismus zu rechtfertigen gedenkt. Wie

*) Recht wol weiß der Verfasser, daß es auch Gegenden gibt, wo nicht tausend, sondern vier bis sechstausend Einwohner erst einen Schachspieler geben.

viele davon sind Schachspieler im engern Sinne, d. h. nicht ungeschickte? Das möge der freundliche Leser aus folgender Tabelle ersehen, die, bei aller Willkürlichkeit, die Zahlen hinschreibt, doch im Ganzen eine große und sorgsam geprüfte Wahrheit ausspricht.

Das Heer der 40,000 Schachspieler Deutschlands in 6 Hauptclassen getheilt.

Cl.	VI	Rekruten	18,000	Mann.
Cl.	V	Gemeine	12,000	»
Cl.	IV	Gefreite	6,000	»
Cl.	III	Unteroffiziere	3,000	»
Cl.	II	Offiziere	901	»
Cl.	I	Stabsoffiziere	99	»
			40,000	Mann.

Wenn ein geübter Spieler einer Partie zusieht, wie man sie in Cl. VI spielt, so weiß er, um die Spielenden zu bezeichnen, kein treffenderes Wort, als „Die sind mit Blindheit geschlagen“; denn, zu geschweigen, daß sie oft Züge thun wollen, die gar nicht möglich sind, sehen sie nicht den Stein, den der Feind angegriffen hat, nicht die Figur, die sogleich genommen, nicht das Matt, das sogleich gegeben werden kann u. dergl. m. Dieses Nichtsehen findet aber auch bei Dem Statt, der von Blindheit spricht, nur daß er seltener ein solches „Versehen“, wie er es nennt, sich zu Schulden kommen läßt. Das ist der erste Trost, den dieser Katechismus der VI. Classe,

für welche er geschrieben ward, zuruft. Es gibt geistreiche und wohlunterrichtete Schachspieler, die regelmäßig in jeder Partie einige Male sich versehen*), während selbst Helden der ersten Größe davor nicht ganz sicher sind.**) Darum hat auch noch kein Schachklub, der je Gesetze sich vorschrieb, vergessen, was werden soll, wenn Einer einen Zug thut, der, wie der Anfänger recht wohl weiß, gar nicht gethan werden kann. Wo aber in aller Welt gibt es eine Kunst, eine Fertigkeit, bei deren Ausübung Meister und Anfänger gleiche Fehler machen? Wol gibt es eine solche, die wol auch zur Erklärung dieser merkwürdigen Erscheinung dienen kann — **das Lesen.** Man findet Gebildete, Gelehrte, die keine halbe Seite lesen können, ohne ein Wort falsch zu lesen. Unachtsamkeit, Zerstreutheit, aber auch ein Vertieftsein in Gedanken, die ihnen bei aller Aufmerksamkeit auf den Inhalt beikamen, können die Ursachen sein. Obgleich der Leser nur wiederzugeben, nicht, wie der Schachspieler, zu schaffen

---

*) Wo sind diese geistreichen Stümper zu Hause? Da, wo ein liederlicher Spieler dem andern den verkehrten Zug freundlich zurückzugeben pflegt; eine Freundlichkeit, die aber immer in Zank ausartet, sobald Einer einmal — weil ihm das Messer an der Kehle steht —, nichts weniger als großmüthig sein will. Da hört man heftige Vorwürfe: „Wie oft habe ich Dir nicht schon Züge zurückgegeben!" Das erbittert den Andern, der sich dessen durchaus nicht erinnert. Selten gewöhnen sich diese an ein solides Spiel.

**) S. Staunton's „Chess Tournament" S. 208, wo ein berühmter Held, der zum Schachturnier sich stellte, nicht sieht, daß seine Dame von einem Springer angegriffen, und darum die Partie sogleich aufgeben muß.

hat, so sind doch beide mit einander zu vergleichen. Jener hat es mit einem Worte, dieser mit einem Zuge zu thun; jener hat Buchstaben, dieser Felder zu überblicken. Das genaue und scharfe Ueberblicken sichert Beide vor Fehlern. Beides dürfte gleich schwer sein — immer ist hier die Rede nur von einem, nicht von mehren Zügen, denn dann fragt sich's nicht, was das schwerere sei — Beides lernt Mancher nicht nach Jahren und Mancher sehr bald. Talent — ganz recht! Viel kann aber auch der Lehrer thun. Man findet Elementarklassen, wo die Kinder ohne Ausnahme so trefflich an ängstliche Vorsicht gewöhnt sind, daß auch nicht eins ein Wort falsch liest; die Schwächern unterscheiden sich nur dadurch, daß sie sehr langsam, Silbe für Silbe, ohne aber zu wiederholen und sich zu verbessern, das Wort herausbuchstabiren. An solche Vorsicht kann auch der Schachlehrer den Anfänger gewöhnen und dadurch das ärgerliche, häßliche Nichtsehen in seinem Keime ersticken. Nicht loben mag ich den Schachlehrer, der den Anfängern, sobald sie nur den Gang der Steine kennen, sogleich künstliche Spieleröffnungen zeigt. Er kommt mir vor wie der Elementarlehrer, der Schiller's Gedichte zum A-B-C-Buche machen wollte, um zugleich auch Gelegenheit zu haben, die Kleinen poetische Schönheiten bewundern zu lassen. Nein, ma, me, mi, mo, mu muß er lesen lassen und dann erst, wenn die Kleinen zwei Buchstaben ganz fertig lesen, mag er einen dritten hinzusetzen. So muß auch der Schachlehrer nur nach und nach und zwar zuerst die Fertigkeit, Felder zu überblicken, begründen,

ehe er den Verstand, der nur an der erlangten Fertigkeit sich aufrichten kann, üben will. Ehe er dem Anfänger eine Aufgabe vorlegt, wie S. 97 Nr. 1, muß derselbe mit sicherm Auge sehen können

die 8 Felder, auf welche der weiße König ziehen kann,
die 14 Felder, auf welche die Dame, und
die 13 Felder, auf welche jeder der beiden Thürme

ziehen kann, und muß bei jedem dieser 35 Züge sehen können, was darauf geschehen, ob Schwarz schlagen, oder + bieten, Thurm oder Bauer ziehen kann *).

Dieser Katechismus, der nichts Neues bringt, versucht doch einen guten Grund zu legen. Nur bittet er den Anfänger: Vertraue mir! Thue Alles, was Dir geheißen wird, mit der möglichsten Sorgfalt! durchblättere mich nicht, sondern studire mich! Dann wirst Du bald ein Held, der Alle überwindet, in Classe VI sein. Auch in Classe V wirst Du einen ehrenvollen Platz einnehmen, wo

---

*) Den Anfänger daran zu gewöhnen, alle Züge, die er nur immer thun kann, anzusehen, ist von unbestrittenem Nutzen; denn bei dieser Gewöhnung kann er auf Züge kommen, die ihm sonst im Leben nicht einfallen, auf Züge, wie sie Geist und Phantasie nur zu thun pflegen. Aber wie langweilig, wenn er 35 Züge und oft noch weit mehr ansehen soll — bei weitem nicht so langweilig, als wenn ein Schachspieler, der an gar nichts sich gewöhnte, eine Viertelstunde lang auf das Schachbret stiert, weil er für drei verschiedene Züge eine Sympathie fühlt, die bald für den zweiten, bald für den dritten Zug stärker sich regt, bis er endlich den ersten thut, von dem er gleich anfangs sah, daß er nicht taugte, was er aber unterdeß vergessen hat. Nur immer munter, nur nicht geträumt!

man nicht oder nur selten „sich versieht", wol aber „sich verrechnet." Dieses vornehmen Ausdrucks aber bedient man sich schon, wenn der arge Fehler, den man machte, erst nach mehren Zügen zum Vorschein kommt. Ein Mann von Rath und That sollst Du in dieser Classe den Schachstümpern gegenüber sein, die der geistreiche Kossak in der von ihm redigirten Berliner Schachzeitung Aprilheft 1854, auf eine höchst ergötzliche Weise schildert. Diese Benennung trifft nicht die Anfänger, die erst Schach lernen wollen, sondern Diejenigen nur, die Schach zu verstehen meinen, ohne aber eine Idee von einem feinen Zuge, von einem correcten Spiele zu haben. Gänzlich unbekannt mit Vielem, was der Katechismus Dich lehrt, spielen sie nach Regeln, die längst nicht mehr gelten oder auch nie gegolten haben, spielen mit Fertigkeit ihr Schach, wie unsere Landleute mit Fertigkeit ihr Deutsch reden, und kümmern sich um das Werk eines Bilguers und v. der Lasa eben so wenig*), als die Bewohner der

*) Doch kennt der Verfasser auch Schachstümper, welche, durch die Illustrirte Zeitung auf das oft und dringend empfohlene Werk aufmerksam gemacht, dasselbe sich anschafften. Jahre verstrichen und noch besaßen sie das herrliche Werk, das sie oft aufgeschlagen hatten, denn Seite 156 und 157 sahen gelb und braun aus, wie der vielgelesene Ritterroman aus der Leihbibliothek; die folgenden Seiten aber waren weiß geblieben, ein Bild der Unschuld, die noch kein Finger berührte. So schwer fiel es ihnen, nur in die Bezeichnung der Felder sich zu finden und die rechten zu treffen; das ist aber nicht so leicht, als Der denkt, der nicht mehr fehlt und längst vergessen hat, wie oft er sonderbarer Weise Linie C mit Linie F verwechselte. Darum eine besondere Uebung im Katechismus, die Linien und Felder zu treffen.

Hütten sich kümmern um das Wörterbuch der Gebrüder Grimm.

Die Zahl der Schachstümper aber würde nicht eine so große sein, als sie ist, wenn sich ihrer eine Schrift annähme, die ihnen wohlfeil genug erschiene, d. h. die nicht mehr kostete, als ein Schachbret sammt den Steinen. Siehe, dieser Katechismus kostet nicht so viel. Aber wie weit kann er Dich führen? Bis in Classe III, deren Primus, gefürchtet und bewundert von Allen, die unter ihm stehen, gerade so viel weiß, als Du weißt, wenn Du den ganzen Schachkatechismus vollkommen inne hast und auch verstehst, das Gelernte im praktischen Spiele anzuwenden. Weiter, fragst Du kleinlaut, kann er mich nicht führen? Nun, willst Du durchaus in Classe II sitzen, ohne vorher den Bilguer studirt zu haben, und selbst unter den Meistern glänzen, ohne tausend und aber tausend schwierige Kämpfe bestanden zu haben: wohlan, auch dieses mangelhafte Büchelchen soll Dich, und zwar schnell in Classe I zu versetzen, jedoch unter einer Bedingung: Du mußt ein Genie sein, wie Frankreichs Deschapelles war. Dann aber bleibe mir vom Halse, denn ehe der Mond wechselt, würdest du jämmerlich schlagen den alten Unteroffizier,

den **Verfasser**.

Vorwort zur zweiten Auflage.

„So schlecht bin ich nicht, wie Der da, der ein Meister sein will!“ Das war die Empfehlung, welche der Schachkatechismus bei seinem ersten Erscheinen sich selbst gab, indem er auf eine Schachanweisung der gewöhnlichsten Art hinwies. Da aber der Schachkatechismus so glücklich gewesen ist, auch von Andern und selbst von Schachkennern empfohlen zu werden, so ist dieser Ausfall, als überflüssig, in obiger Vorrede weggeblieben. Statt dessen stehe hier das Wort des aufrichtigsten Dankes, allen Schachfreunden, welche den Verfasser auf die Mängel seines Schriftchens aufmerksam machten, besonders Herrn Dr. Falkbeer in London, Herrn Rieper in Löhrsstorff bei Oldenburg und Herrn Barbe in Leipzig dargebracht.

Verbessert und vermehrt ward der Katechismus. Durch Weglassung zweier Aufgaben, an denen er nichts verlor, und durch die kleinere Schrift, in welche die Fragen sich kleideten, ward Raum gewonnen für Mehreres, das dem

Anfänger zu wissen nöthig ist. Es sei nur erwähnt das Remis: Bauer gegen Dame; das Damengambit und die letzte Partie. Zwei werthvolle Partien, welche die erste Auflage nicht hatte, finden sich S. 170 und 171.

Zur Freude des Verfassers nannte die Berliner Schachzeitung den Katechismus einen instructiven, wenn aber ein Herr G. T. eine sinnige Aufgabe verfaßt und diese dem alten Unteroffizier widmet, der ihn ausexercirt habe, so sagt derselbe nicht ohne Beschämung: Mein Herr, das that Ihr Genie und nimmermehr

der alte Corporal.

Leipzig, im August 1856.

Vorwort zur dritten Auflage.

Ein großes Ereigniß war es, von dem das Vorwort zur ersten Auflage (S. VI) redet. Das größte Ereigniß aber, das die Schachwelt in diesem Jahrhundert sah, ist Paul Morphy's Schachfahrt. Wir beschreiben dieselbe in einem Anhange. Außerdem ward der Schachkatechismus durch siebenunddreißig von Paul Morphy gespielte Partien vermehrt. Nichts kann dem Schachspieler, der nicht 1 Thlr. 18 Ngr. für die „Skizzen aus der Schachwelt"*) ausgeben mag, erwünschter sein. Wundern aber dürfte sich Mancher, wenn er sieht, wie diese schönen Partien, untereinander geworfen, weder nach Zeit noch Ort, weder nach Spieleröffnung noch dergleichen geordnet sind. Der Schachkatechismus aber, der so oft die Ehre hatte, „eine Schrift in echt pädagogischem Geiste geschrieben" genannt zu werden, glaubt gar nicht übel

*) Paul Morphy, „Skizze aus der Schachwelt." 2 Theile. Leipzig, Veit u. Comp. Ein vortreffliches Werk, das alle Empfehlung verdient.

geordnet zu haben, was er von denkenden Schachspielern lernte, die, wenn die Schachzeitung kommt, nach der kürzesten Partie zuerst greifen. Siehe, auch der Katechismus nimmt die kürzeste Partie zuerst, läßt die weniger kurzen und dann die längeren folgen. Streng fordert der Katechismus, daß der Schüler nicht nur die Partien wiederhole, sondern auch dem Gedächtniß einpräge. Das wird ihm gelingen bei den kurzen, und später, bei wachsendem Muthe, auch bei den längeren.

Was Jeder an der dritten Auflage, verglichen mit der zweiten, lobenswerth finden wird, ist die größere, wohlgefälligere Schrift, in der die Fragen erscheinen.

Die Druckfehler, die in der zweiten Auflage vorkamen, kehren nicht wieder in der dritten. Findest Du aber statt der alten Druckfehler neue, so sei so gut, lieber Leser, sie als eine Extraverstandesübung anzusehen. Dann wird es Dir ein Leichtes sein, mit eigener Hand sie zu corrigiren, wofür Dir dankbar ist

der Alte.

Inhaltsverzeichniss.

Erster Abschnitt.

Vorkenntnisse und Vorübungen.

In diesen Kapiteln erklärte Kunstausdrücke.

Zweiter Abschnitt.

Aufgaben in zwei Zügen.

Dritter Abschnitt.

Spieleröffnungen.

Siebenunddreißig von Paul Morphy gespielte Partien.

(Dieser 3. Auflage hinzugefügt.)

Partien mit Vorgaben.

Partien ohne Ansicht des Bretes und mit andern Partien zu gleicher Zeit gespielt.

Anhang.

Katechismus

der

Schachspielkunst.

Erster Abschnitt.

Vorkenntnisse und Vorübungen.

Erstes Kapitel.

Begriff, Alter und Werth des Schachs.

Was ist Schach oder das Schachspiel?

Ein Spiel zwischen zwei Personen mit 32 Figuren, zwei Heere bildend, die auf einem in 64 Felder getheilten Quadrate — Schach= oder Damenbret genannt — sich gegenseitig bekämpfen.

Wenn Sagen und Vermuthungen schon 1000 Jahre vor Chr. G. Schach spielen lassen, von welchem Jahrhunderte berichten uns zuverlässige Nachrichten, daß man, und zwar in Indien, schon Schach spielte?

Vom fünften Jahrhunderte n. Ch. G.

Wer verbreitete das Schach in Europa?

Die Kreuzfahrer.

Wenn auch das Schach nicht mit Unrecht ein Kriegsspiel genannt wird, womit muß man nur nicht ausführlicher die Schachkunst vergleichen wollen, um nicht nothwendiger Weise fad zu werden?

Mit der Kriegskunst.

Was ist aber das Anziehende und das Große im Schach?

Der schweigende Schachspieler vermag eben so gut, wie der Redner durch seine Worte, durch seine Züge zu überraschen, zu ergötzen und in Bewunderung zu versetzen.

In wie fern?

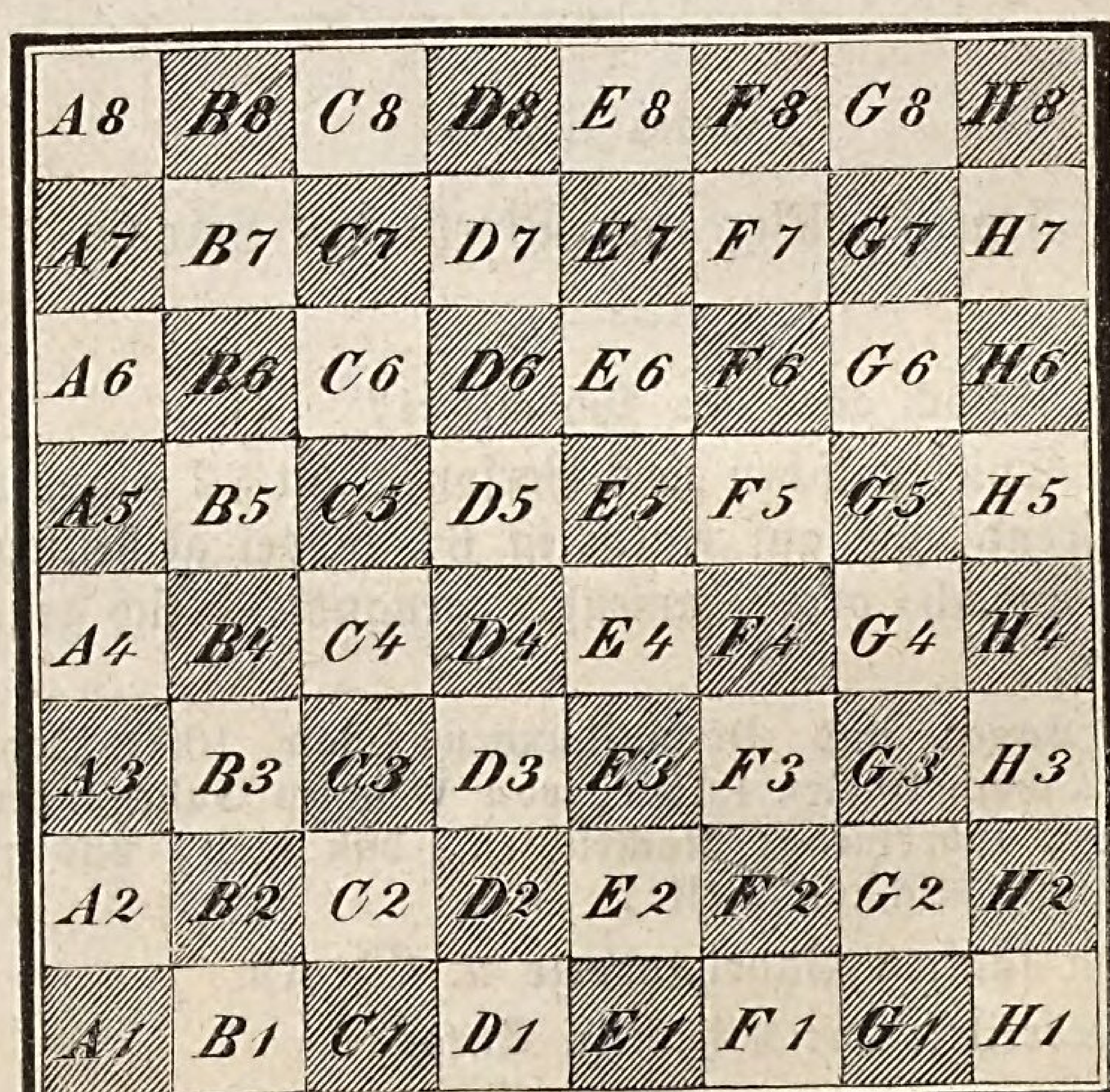
Wie der Redner kluge und weise, witzige und lustige, feine und schöne, kühne und herrliche, scharfsinnige und tiefsinnige, originelle und geniale Worte hat, so hat auch der Schachspieler solche Züge.

Zweites Kapitel.

Das Schachbret und seine Bezeichnung.

Was ist das Erste, worauf der Schachspieler zu achten hat? Wie muß er das Bret stellen?

So, daß er zur rechten Hand ein weißes Eckfeld hat.



Wenn der Eine von den beiden Spielern das Feld H 1 zur rechten Hand hat, wie Du aus obigem Diagramm ersiehst, welches weiße Eckfeld hat der Andere, der gegenübersitzt, zur rechten Hand?

Das Feld A 8.

Man theilt das Schachbret ein in Reihen und Linien. Welche acht Felder enthält die erste Reihe?

Die Felder A 1, B 1, C 1, D 1, E 1, F 1, G 1, H 1.

Welche Felder enthält die zweite Reihe?

A 2, B 2, C 2, D 2, E 2, F 2, G 2, H 2.

Die dritte Reihe?

A 3, B 3, C 3, D 3, E 3, F 3, G 3, H 3.

Die vierte Reihe?

A 4, B 4, C 4, D 4, E 4, F 4, G 4, H 4.

Du siehst, daß es so fortgeht bis zur achten Reihe. Darum zu den Linien. Welche Felder enthält die Linie A?

A 1, A 2, A 3, A 4, A 5, A 6, A 7, A 8.

Welche Felder enthält die Linie B?

B 1, B 2, B 3, B 4, B 5, B 6, B 7, B 8.

Die Linie C?

C 1, C 2, C 3, C 4, C 5, C 6, C 7, C 8.

Die Linie D?

D 1, D 2, D 3, D 4, D 5, D 6, D 7, D 8.

Wie heißen die übrigen vier Linien?

Linie E, Linie F, Linie G und H.

Außer diesen Linien gibt es noch schräge, die entweder nur auf weißen oder nur auf schwarzen Feldern fortlaufen und zwei Felder, oder 3, oder 4 bis 8 Felder enthalten, z. B.

B 1, A 2.
C 1, B 2, A 3.
D 1, C 2, B 3, A 4.

Welche Felder enthält die folgende Linie?

E 1, D 2, C 3, B 4, A 5.

Wie viel Felder enthalten die folgenden 9 Linien?

6, 7, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 Felder.

Oder:

G 1, H 2.
F 1, G 2, H 3.
E 1, F 2, G 3, H 4.

Wie viel Linien gibt das Schachbret auch in dieser Richtung?

Dreizehn.

Jetzt, lieber Leser, Muth und Geduld! Nimm Dein Schachbret — das Du unbezeichnet lassen magst — und nenne mir die Felder dieser zweimal dreizehn Linien, dann auch rückwärts,

indem Du anfängst bei B 8, A 7 und G 8, H 7. Hierauf versuche die Felder auch außer der Reihe zu nennen und zeige mir das Feld:

G 8	B 2	F 6	C 5	H 2	A 6	E 3	D 7
A 3	E 6	H 5	F 2	B 5	D 3	G 6	C 2
H 8	A 1	C 8	F 3	B 8	G 2	E 1	D 5
E 2	F 8	B 6	H 6	C 1	A 8	C 7	E 8
D 1	B 4	H 3	A 5	E 4	G 1	D 8	F 4
G 4	C 3	A 4	F 5	B 3	H 7	D 2	G 5
E 7	A 2	H 1	C 6	B 1	F 7	G 3	D 6
A 7	H 4	E 5	G 7	D 4	B 7	F 1	C 4.

Diese Uebung magst Du oft, sehr oft wiederholen, bis Du jedes beliebige Feld ebenso sicher, als schnell triffst. Du mußt die Felder im Griffe haben, wie der Clavierspieler die Tasten beim Anblick der Noten. Je größer die Fertigkeit, die Du erlangst, desto leichter die folgenden Uebungen. Uebrigens denke nicht, daß Du bei dieser ersten Uebung noch kein Schach lernest. Du gelangst zu einem Ueberblick, und Ueberblick ist des Schachspielers Fundament.

Drittes Kapitel.

Die Schachsteine.

Die sogenannten Schachsteine, die man auch mit dem Namen Schachspiel bezeichnet, sind von sehr verschiedener Größe zu haben. Kleiner oder größer magst Du sie wählen, nur stets im Verhältnisse mit Deinem Schachbrete. Ein kleines Bret und große Figuren, die dicht an einander stehen, sind ein Uebelstand. Was ist aber nicht im Geringsten ein Uebelstand?

Kleine Figuren auf großem Brete.

Was für ein Schachspiel wirst Du dem künstlich' gedrechselten, das so leicht zerbricht, auch nicht mehr in der Mode ist, vorziehen?

Ein einfaches und stämmiges.

Wie nennt man die eine, und wie die andere Hälfte der Steine, die ein Schachspiel enthält?

Die Weißen, die Schwarzen.

Und welcher Ausdruck bleibt für die Steine, sowie für die Felder, mögen auch diese, sowie jene, mehr oder weniger bunt erscheinen?

Weiß, Schwarz,

Wie viel weiße und wie viel schwarze Steine enthält ein Schachspiel?

Sechszehn.

Nämlich einen weißen und einen schwarzen ♔ ♚ ?

König.

Eine weiße und eine schwarze ♕ ♛ ?

Dame oder Königin.

Zwei weiße und zwei schwarze ♖ ♜ ?

Thürme oder Rochen.

Zwei weiße und zwei schwarze ♗ ♝ ?

Laufer.

Zwei weiße und zwei schwarze ♘ ♞ ?

Springer, auch Pferde oder Rössel genannt.

Und acht weiße und acht schwarze ♙ ♟ ?

Bauern.

In anderer Gestalt, als im Diagramm, erscheinen die Steine auf dem Schachbrete. Welche Steine nur gleichen an Gestalt den hier abgebildeten?

Die Thürme, Springer und Bauern.

Welche Figur, wenn auch nicht immer mit einer Krone, ragt auf dem Schachbrete über alle empor?

Der König.

Welche Figur ist nach dem Könige die längste?

Die Dame.

Und welche nach der Dame?

Der Laufer.

In sehr verschiedener Gestalt erscheint der Laufer nicht nur auf dem Brete, sondern auch in den Diagrammen. Wodurch bezeichnen englische Diagramme den Laufer, der oben abgebildet eine Mütze mit einer Feder trägt?

Durch eine Bischofsmütze.

Denn wie nennen die Engländer die Figur, die bei uns Laufer heißt?

Bischof.

Wodurch bezeichnen aber französische Diagramme den Laufer?

Durch ein Narrengesicht mit einer Schellenkappe.

Denn wie nennt man diese Figur in Frankreich?

Narr (Fou).

Noch ist zu merken: Wie nennt man zum Unterschiede von den Bauern die übrigen Schachsteine?

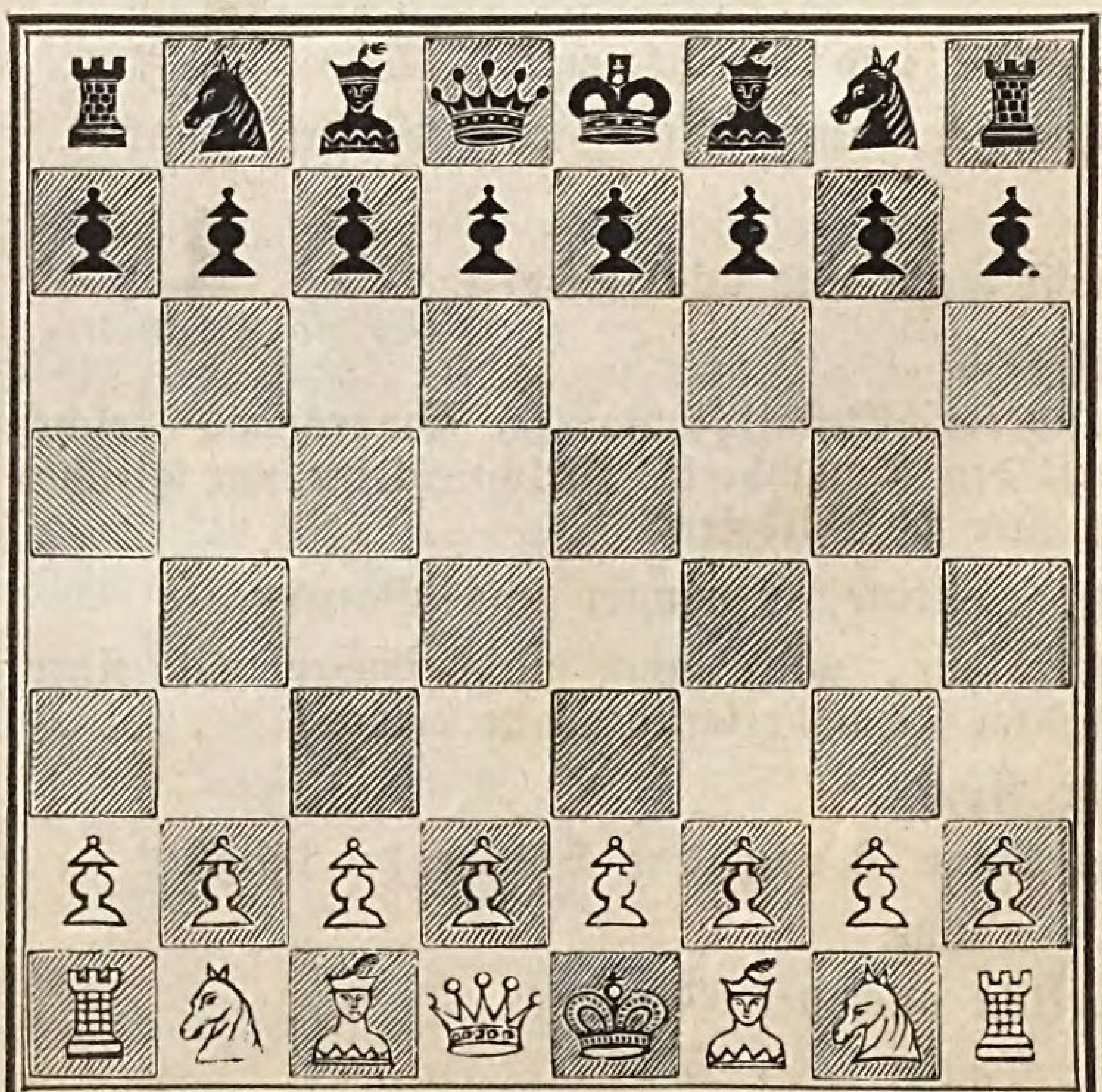
Figuren.

Mit welchem andern allgemeinen Namen bezeichnet man die Damen, Thürme, Springer und Laufer?

Mit dem Namen Offiziere.

Viertes Kapitel.

Der Aufsatz oder der Stand der Schachsteine, wenn das Spiel beginnen soll. Loosen.



Wo steht der weiße König?

Auf E 1.

Wo steht der schwarze König?

Auf E 8.

Wo die weiße Dame?

Auf D 1.

Wo die schwarze Dame?

Auf D 8.

Auf was für einem Felde steht die weiße Dame, nach einer alten Regel, daß man die Dame nur auf das Feld ihrer Farbe setzen soll?

Auf einem weißen.

Und auf was für einem Felde steht die schwarze Dame?

Auf einem schwarzen.

Wo stehen die weißen Thürme?

Auf A 1 und H 1.

Wo die schwarzen Thürme?

Auf A 8 und H 8.

Wo stehen die weißen Springer?

Auf B 1 und G 1.

Wo die schwarzen Springer?

Auf B 8 und G 8.

Wo stehen die weißen Laufer?

Auf C 1 und F 1.

Wo die schwarzen Laufer?

Auf C 8 und F 8.

Wo stehen die weißen Bauern?

Auf der 2. Reihe.

Wo stehen die schwarzen Bauern?

Auf der 7. Reihe.

Welche Bauern nennt man die Königsbauern?

Den Bauer E 2 und E 7.

Welche Bauern nennt man die Damenbauern?

Den Bauer D 2 und D 7.

Welches sind die Thurmbauern?

A 2 und H 2; A 7 und H 7.

Welches sind die Läuferbauern?

C 2 und F 2, C 7 und F 7.

Welches sind die Springerbauern?

B 2 und G 2; B 7 und G 7.

Wie pflegt man zu entscheiden, wer mit den weißen Steinen spielt und den ersten Zug (den Anzug) hat?

In jeder Hand einen Bauer von verschiedener Farbe, fragt man: Links oder rechts? Ist es nun ein weißer Stein, den die Wahl des Mitspielenden trifft, so hat er nicht nur das Recht, mit den weißen Steinen zu spielen, sondern er hat auch den Anzug.

Wer hat aber bei den folgenden Partien den Anzug? Etwa der Gewinnende?

Nein; sondern der Anzug wechselt.

Geschwind, nimm Dein Schachbret, setz' auf und laß Deinen Freund loosen. Fallen Dir die weißen Steine zu, so hast Du also das Spiel zu beginnen, das darin bestehe: Du zeigst mit dem Finger bald auf dieses, bald auf jenes Feld, das Dein Gegner nennen muß. Nennt er ein falsches, so hat er verloren und ein neues Spiel beginne. Das Bret wird umgedreht und Du wirst gefragt, wobei nicht zu vergessen, daß jetzt nicht die erste, sondern die achte Reihe vor Dir liegt.

Fünftes Kapitel.

Gang des Königs.

Wo steht der König auf dem folgenden Diagramme?

Auf E 3.

Obgleich der König nicht weiter als auf das nächste Feld gehen oder ziehen kann, auf wie viel Felder kann er doch gehen?

Auf 8 Felder.

Welches sind diese Felder?

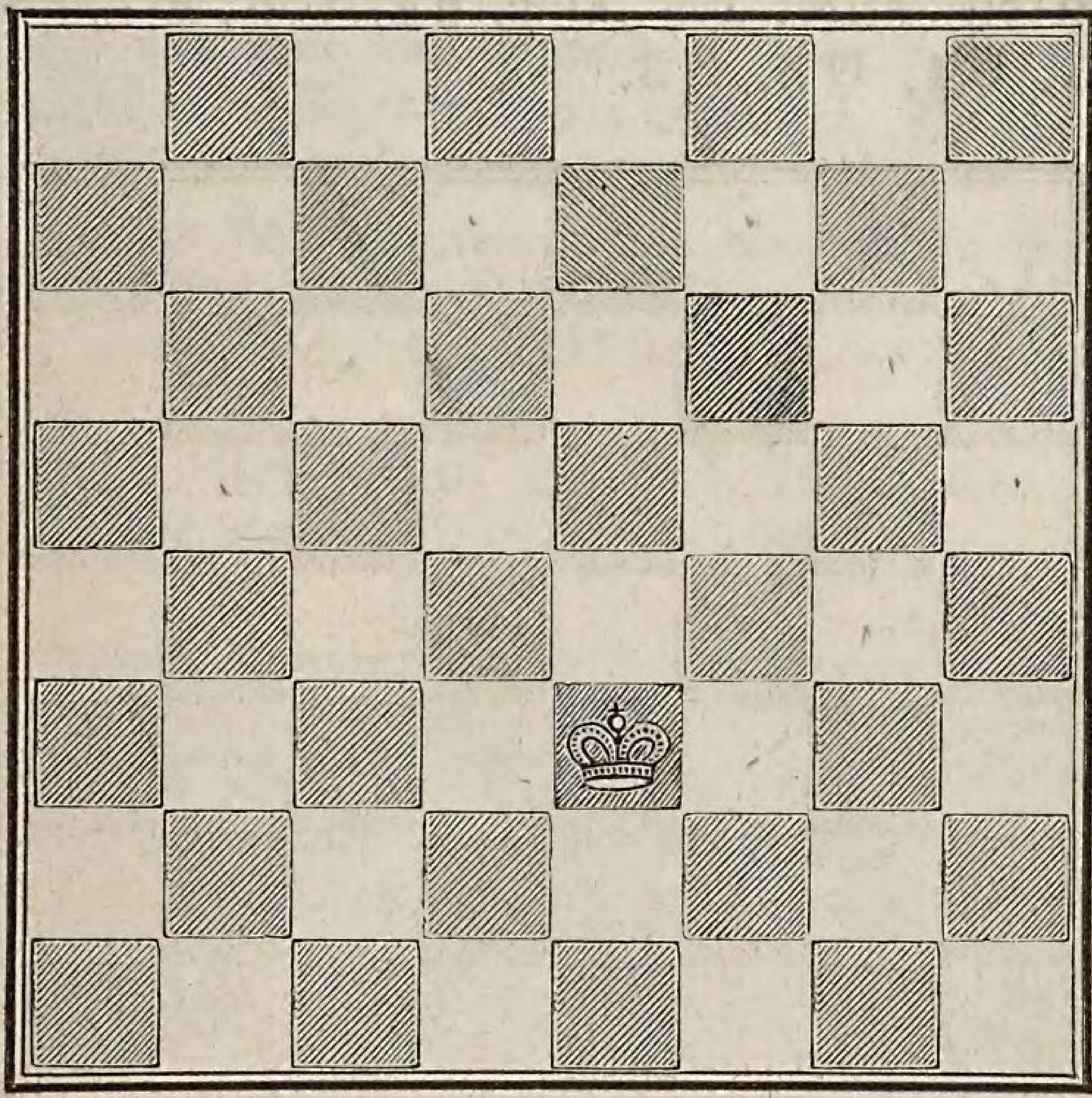
D 4, E 4, F 4, D 3, F 3, D 2, E 2, F 2.

Recht kurz nennt man die acht Felder, auf welche der König ziehen kann, sein Gebiet. Hat nun der König auf F 2 gezogen, was ist dann sein Gebiet?

E 3, F 3, G 3, E 2, G 2, E 1, F 1, G 1.

Was ist sein Gebiet, wenn er auf dem Felde G 1 steht?

F 2, G 2, H 2, F 1, H 1.



Nie darf der König das Gebiet des andern Königs betreten, auf wie viel Felder kann daher bei dem Stande, den das folgende Diagramm Dir zeigt, der weiße König ziehen?

Nur auf fünf.

Und diese Felder sind?

D 3, F 3, D 2, E 2, F 2.

Auf welche Felder darf daher bei diesem Stande auch der schwarze König nur ziehen?

Auf die Felder D 5, F 5, D 6, E 6, F 6.

Wenn nur der weiße König ziehen und um den schwarzen König herumgehen und auf D 3 zurückkehren soll, wie viel Züge braucht er?

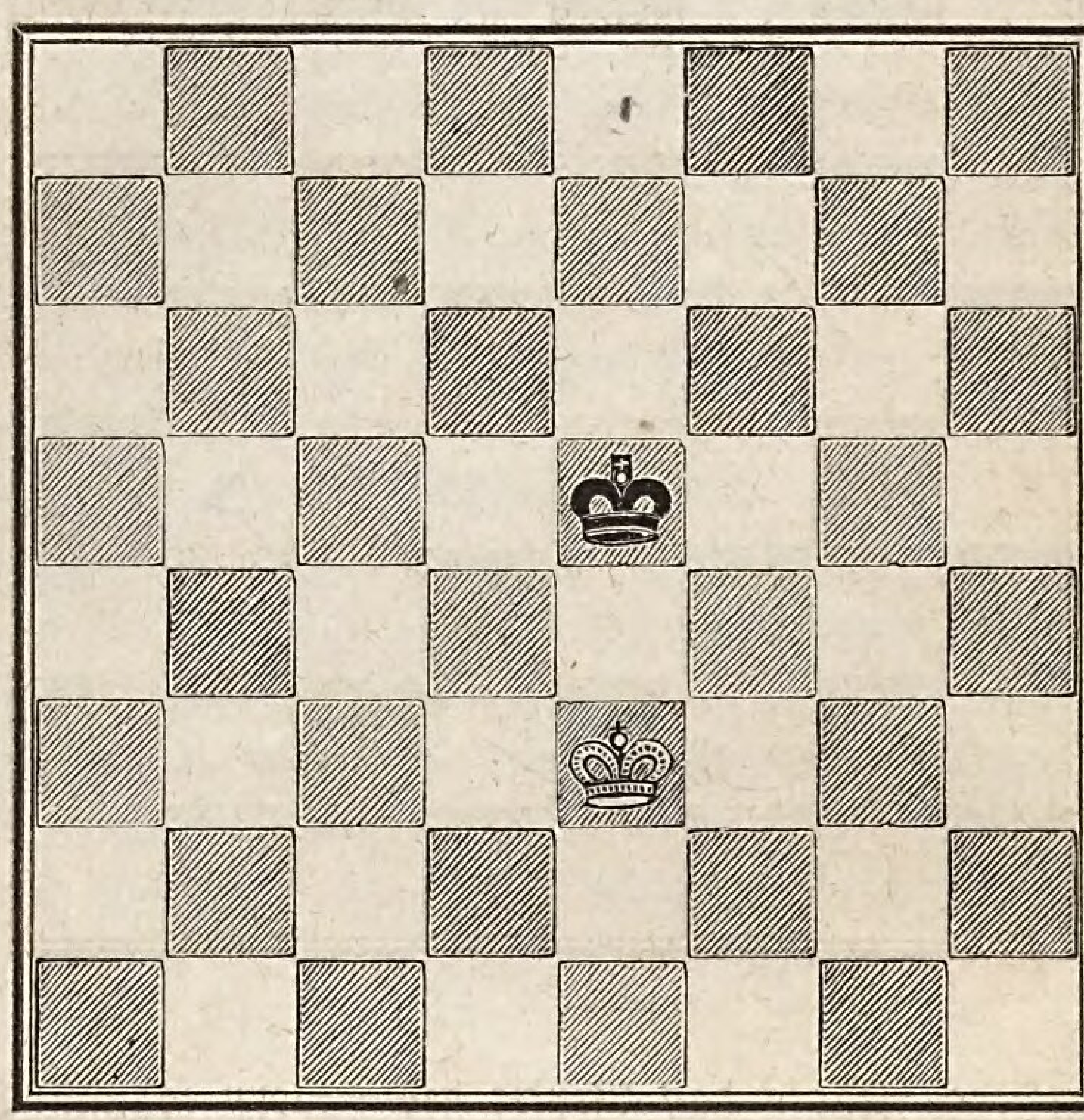
Zwölf.

Welche Felder muß er auf dieser Bahn betreten, wenn er dem schwarzen Könige so nah als möglich bleiben will?

Die Felder F 3, G 4, G 5, G 6, F 7, E 7, D 7, C 6, C 5, C 4, D 3, E 3.

Soll er aber nicht so nah als möglich dem schwarzen Könige bleiben, wie kann er auch ziehen, ohne aber mehr als zwölf Züge zu thun?

Auf die Felder F 3, G 4, H 5, G 6, F 7, E 8, D 7, C 6, B 5, C 4, D 3, E 3.



Wenn wir auch das Feld, das uns zur Rechten liegt, zuerst nahmen und dies ferner thun werden, auf welches Feld konnte er eben so gut zuerst ziehen?

Auf D 3.

Soll er abwechselnd auf ein weißes, dann auf ein schwarzes Feld ziehen, wie viel Züge braucht er auf seiner Bahn um den schwarzen König?

Sechszehn.

Soll Dir aber diese Uebung nützen und zu dem Blicke, den ein Schachspieler haben muß, verhelfen, was mußt Du auszählen, ohne den König fortzusetzen und ohne etwa mit dem Finger die Felder des Schachbrets zu berühren?

Die Felder.

Soll er auf kein weißes Feld ziehen, sondern nur auf schwarzen Feldern um den König gehen, wie viel braucht er Züge?

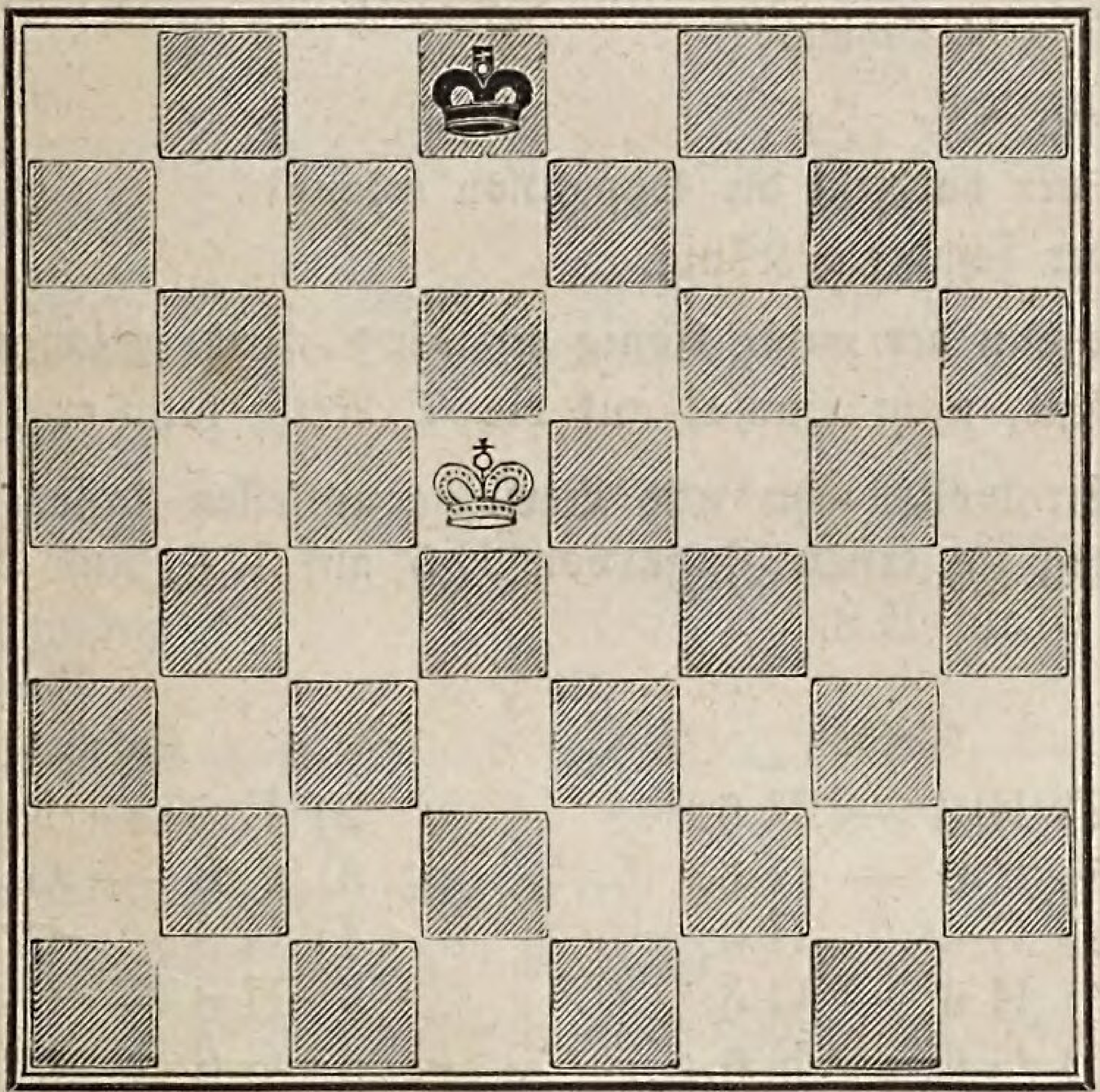
Ebenfalls sechszehn.

Diese sind?
F 2, G 3, H 3, G 5, H 6, G 7, F 8, E 7, D 8, C 7, B 6, C 5, B 4, C 3, D 2, E 3.

Wie geht der schwarze König um den weißen König in zwölf Zügen und zwar auf verschiedene Weise herum?
F 5, G 4, G 3 (oder H 3), G 2, F 1, E 1, D 1, C 2, C 3 (oder B 3), C 4, D 5, E 5.

Sieh, ob der schwarze König um den weißen herumgehen kann, ohne andere als schwarze Felder zu betreten?
F 6, G 5, H 4, G 3, H 2, G 1. — Hier kann er nicht weiter.

Setze die Könige auf D 4 und D 6, oder auf E 4 und C 4, diese Uebungen zu wiederholen.



Wie zieht der weiße König, um in drei Zügen auf die achte Reihe zu gelangen?
Auf die Felder E 6, F 7, F 8 (G 8), oder C 6, B 7, B 8 (A 8).

Aber wir wollen nun ziehen, wie sich's gehört; wenn Weiß einen Zug gethan hat, zieht Schwarz. Wie muß nun der weiße König ziehen, um in drei Zügen auf die Linie 8 zu gelangen?
Er muß auf D 6 ziehen.

Wem stellt er sich auf diesem Felde entgegen?

Dem schwarzen Könige.

Und wie nennt man diese Entgegenstellung, die im Schach eine sehr wichtige Rolle spielt, mit dem gewöhnlichen Kunstausdrucke?

Opposition.

Wie muß nun der schwarze König ziehen?

Entweder auf E 8 oder C 8.

Zieht er auf E 8, wie zieht Weiß im zweiten Zuge?

Auf C 7.

Zieht aber der schwarze König auf C 8, wie zieht Weiß?

Auf E 7, und in seinem dritten Zuge auf die 8. Reihe.

Zieht aber Weiß im ersten Zuge nicht auf D 6, sondern auf E 6, wie zieht Schwarz?

Auf E 8.

Und wer hat jetzt die Opposition erlangt?

Der schwarze König.

Kann nun der weiße König auf die 8. Reihe gelangen?

Nein, nicht einmal auf die 7. Reihe kann er kommen.

Wir wollen ihn alle Versuche anstellen lassen. Also Weiß zog im ersten Zuge von D 5 auf E 6, und Schwarz von D 8 auf E 8.

Weiß.	Schwarz.
2) E 6 — F 6.	2) E 8 — F 8.
3) F 6 — G 6.	3) F 8 — G 8.
4) G 6 — H 6.	4) G 8 — H 8.
5) H 6 — G 6.	5) H 8 — G 8.
6) G 6 — F 6.	6) G 8 — F 8.
7) F 6 — E 6.	7) F 8 — E 8.
8) E 6 — D 6.	8) E 8 — D 8.
9) D 6 — C 6.	9) D 8 — C 8.
10) C 6 — B 6.	10) C 8 — B 8.
11) B 6 — C 5.	11) B 8 — C 7.

Jetzt kann Weiß nicht einmal auf die 6. Reihe gelangen.

12) C 5 — D 5.	12) C 7 — D 7.

Wohin auch der weiße König gehen mag, wer erlangt die Opposition?

Der schwarze König.

13) D 5 — E 5.	13) D 7 — E 7.
14) E 5 — F 5.	14) E 7 — F 7.
15) F 5 — G 5.	15) F 7 — G 7.
16) G 5 — F 4.	16) G 7 — F 6.
17) F 4 — E 3.	17) F 6 — E 5.
18) E 3 — D 2.	18) E 5 — D 4.
19) D 2 — C 2.	19) D 4 — C 4. u.s.f.

Jetzt nimm Dein Schachbret und setze den schwarzen König wieder auf D 8, den weißen König aber auf D 4 und frage Dich: Kann der weiße König die Opposition erlangen und auf die 8. Reihe vordringen?

Nein.

Denn zieht Weiß von D4 auf D5, wie zieht Schwarz?

Auf D 7.

Zieht aber Weiß von D4 auf E5 oder C5, wie zieht Schwarz, ebenfalls die Opposition erlangend?

E 7 oder C 7.

Setze den schwarzen König wieder auf D 8, den weißen aber auf D 3 und frage Dich: Kann der weiße König auf Linie 8 gelangen?

Gewiß.

1) D 3 — D 4.	D 8 — D 7.
2) D 4 — D 5.	D 7 — E 7 oder C 7.
3) D 5 — C 6 oder E 6	

und in zwei Zügen auf die 8. Reihe.

Setze den schwarzen König wieder auf D 8, den weißen aber auf D 2, und frage Dich: Kann der weiße König auf die 8. Reihe gelangen?

Nimmermehr.

Doch wollen wir einen Versuch machen.

Weiß.	Schwarz.
1) D 2 — C 2, also nicht vorwärts.	1) D 8 — C 7.
2) C 2 — C 3.	2) C 7 — C 6.
3) C 3 — C 4.	

Der weiße König hat die Opposition und kann die 8. Reihe erreichen.

Aber Schwarz konnte im zweiten Zuge anders ziehen:

2) C 7 — D 7 oder auf B 7.

Wie kann Weiß in beiden Fällen ziehen, um seinen Zweck zu erreichen?

3) C 4 — B 5.

Wie aber muß Schwarz im zweiten Zuge ziehen, um die Opposition zu erhalten?

Zurück auf C 8.

Wenn nun aber Weiß so klug ist, nicht vorwärts zu gehen, sondern auf der 4. Reihe zu bleiben, was thut der schwarze König?

Er ist so klug, auf der 8. Reihe zu bleiben, aber stets dem Könige gegenüber.

Wie konnte aber Schwarz schon im ersten Zuge ziehen, als Weiß D 2 — C 2 gezogen hatte?

D 8 — C 8.

Setze den schwarzen König wieder auf D 8, den weißen König aber auf D 1, und frage Dich: Kann der weiße König auf die 8. Reihe gelangen? Versuch's!

1) D 1 — D 2.	1) D 8 — D 7.
2) D 2 — D 3.	2) D 7 — D 8.
3) D 3 — D 4.	

und Weiß erlangt seinen Zweck.

Schwarz kann im ersten Zuge anders ziehen:

1) D 1 — D 2.	1) D 8 — E 7.
2) D 2 — C 3.	2) E 7 — D 7.
3) C 3 — B 4.	3) D 7 — C 8.
4) B 4 — A 5.	4) C 8 — C 7.
5) A 5 — A 6.	5) C 7 — B 8.
6) A 6 — B 6.	6) B 8 — C 8 oder A 8.
7) B 6 — A 7 oder C 7	

und im nächsten Zuge auf die 8. Reihe.

Kann Schwarz durch andere Züge den König aufhalten?

Nimmermehr.

Noch eine Uebung dieser Art. Setze den schwarzen König auf F 8 und den weißen auf A 1, und frage Dich: Kann

der weiße, der den Anzug hat, auf die 8. Reihe gelangen? Diese Frage sollst Du aber beantworten, ohne ein Feld zu berühren. Dies ist nicht so schwer, als es scheint und als es hundert Schachspielern scheinen mag, die nie gelernt haben zu berechnen. Es soll Dir leicht fallen. Bis auf welches Feld kann Weiß in vier Zügen ziehen?

Bis auf das Feld A 5.

Bis auf welches Feld kann aber Schwarz in vier Zügen kommen?

Bis auf das Feld B 8 oder B 7.

Ist Schwarz bis auf das Feld B8 gegangen, wo erlangst Du die Opposition?

Auf dem Felde B 6.

Ist aber Schwarz bis auf das Feld B7 gegangen, auf welchem Felde erlangst Du da die Opposition?

Auf dem Felde B 5.

Ihr habt nun einander Stellungen zu geben und zu fragen, ob der Anziehende die Opposition erlange.

Sechstes Kapitel.

Gang der Dame.

Welche Figur kann ebenso, wie der König, auf alle um sie liegenden acht Felder ziehen?

Die Dame.

Aber wie weit kann sie auch die Reihe, oder die Linie, die sie betritt, verfolgen, ohne mehr als einen Zug zu thun?

Bis zu Ende des Bretes oder bis zu einem ihrer Steine.

Die Dame auf D4 (s. das Diagramm) kann daher auf D5 ziehen, aber auf welche Felder dieser Reihe noch?

Auf D 6, oder D 7, oder D 8.

Sie kann von D4 auf E5 ziehen, aber auch?

Auf F 6, oder G 7, oder H 8.

Sie kann von D 4 auf E4 ziehen, aber auch?

Auf F 4 bis zu ihrem Könige.

Sie kann von D4 auf E3 ziehen, aber auch?

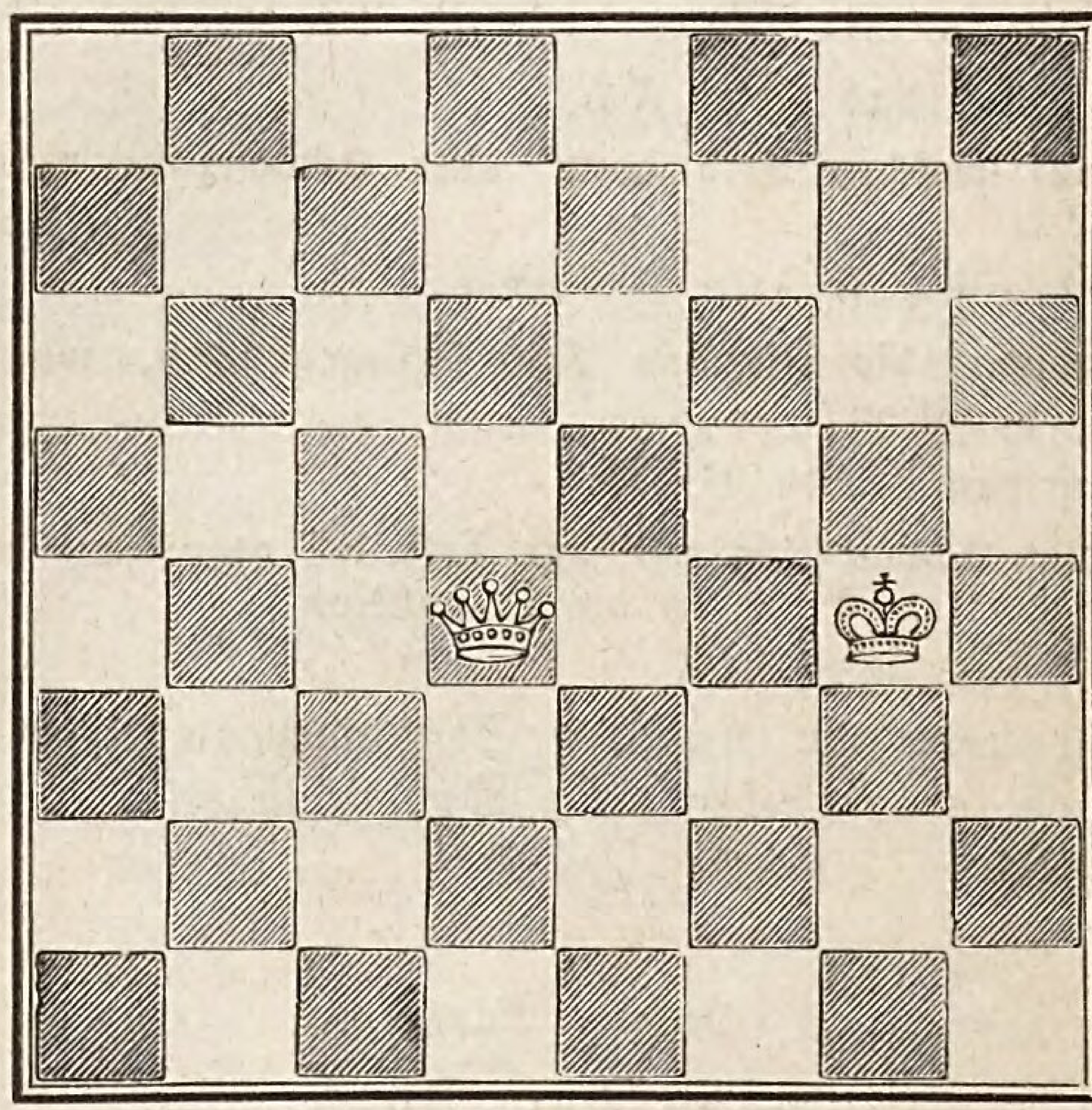
Auf F 2, oder G 1.

Sie kann von D 4 auf D 3 ziehen, aber auch?

Auf D 2, oder D 1.

Ferner von D 4 auf C 3, aber auch?

Auf B 2, oder A 1.



Von D 4 auf C 4, aber auch?

Auf B 4, oder A 4.

Von D 4 auf C 5, aber auch?

Auf B 6, oder A 7.

Auf wie viel Felder zu ziehen, hat sie daher bei diesem Stande die Wahl?

Auf fünfundzwanzig.

Setze die Dame auf D 5 und sage, auf wie viel Felder sie von diesem Standpunkte aus ziehen kann?

Auf 27 Felder.

Und diese Felder, kurz ihr Gebiet genannt, sind?

D 6, D 7, D 8, E 6, F 7, G 8, E 5, F 5, G 5, H 5, E 4, F 3, G 2, H 1, D 4, D 3, D 2, D, 1, C 4, B 3, A 2, C 5, B 5, A 5, C 6, B 7, A 8.

Ueber wie viel Felder erstreckt sich ihr Gebiet, wenn sie auf A 1 steht?

Ueber 21 Felder.

Uebung.

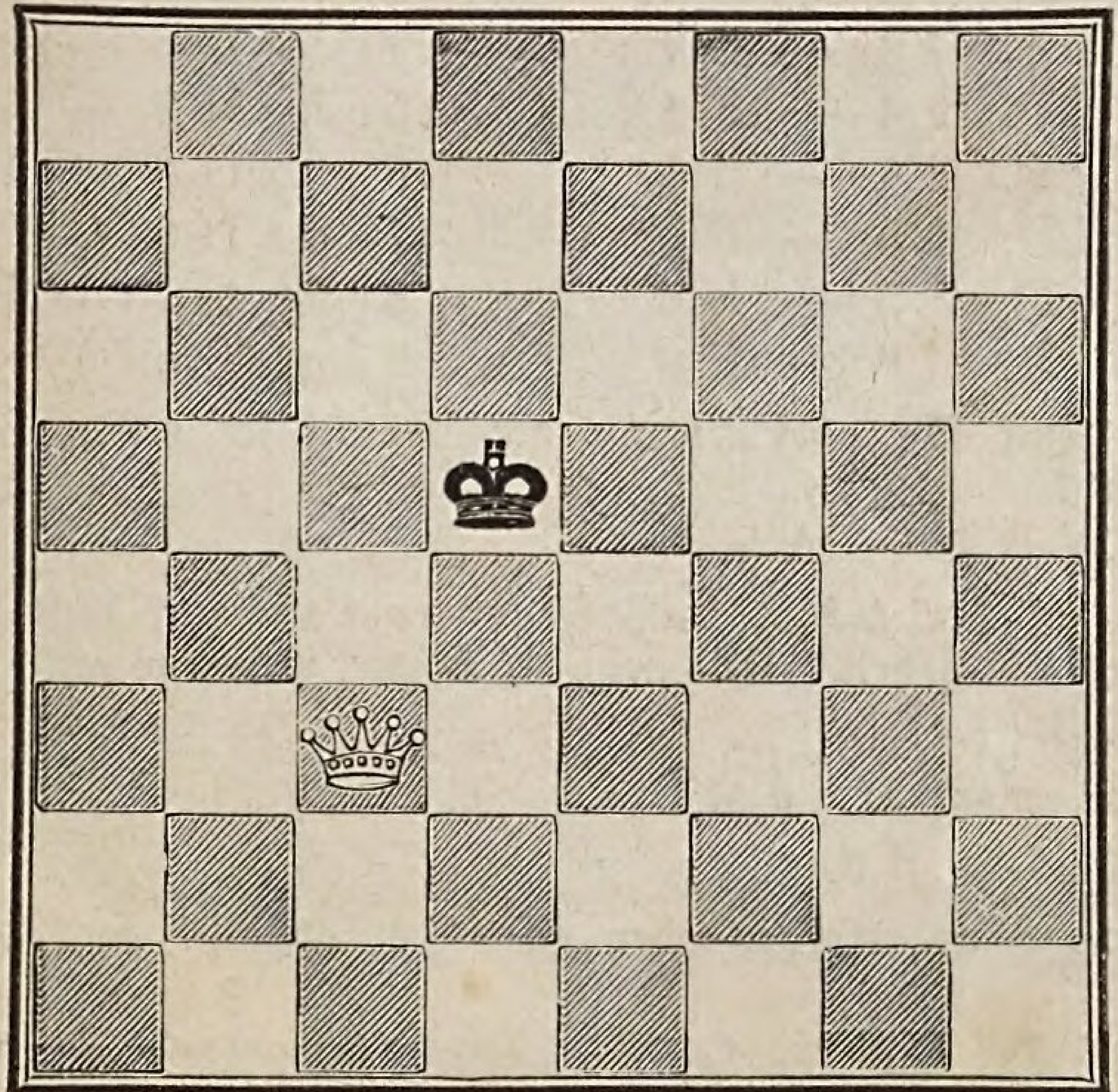
Setze die Dame auf B 1 und so fort bis H 8 und lerne die Felder überblicken, die auf ihrem jedesmaligen Standpunkte ihr Gebiet sind. Dabei nenne die Anzahl der Felder.

Siebentes Kapitel.

Die Dame, ohne ihren König zur Hilfe zu haben, treibt den schwarzen König an den Rand des Schachbretes.

Nie darf der König das Gebiet einer feindlichen Figur betreten. Auf welche Felder darf der König bei dieser Stellung nicht ziehen?

Nicht auf C 4, nicht auf C 5, nicht auf C 6, noch auf die Felder D 4 und E 5.



Darum ist es leicht, mit der Dame den König an den Rand zu treiben, auf die achte Reihe, wie auf die erste,

auf Linie A, wie auf Linie H; es ist leicht, **obgleich hier auch die Dame sich hüten muß, das Gebiet des Königs zu betreten.**

Wie treibt 1) die Dame den König auf die erste Reihe?

1) D. C 3 — F 6.	1) K. D 5 — C 5.
2) D. F 6 — E 6.	2) K. C 5 — B 5.
3) D. E 6 — D 6.	3) K. B 5 — A 5.
4) D. D 6 — C 6.	4) K. A 5 — B 4.
5) D. C 6 — D 5.	5) K. B 4 — A 4.
6) D. D 5 — C 5.	6) K. A 4 — B 3.
7) D. C 5 — D 4.	7) K. B 3 — A 3.
8) D. D 4 — C 4.	8) K. A 3 — B 3.
9) D. C 4 — D 3.	9) K. B 3 — A 2.
10) D. D 3 — C 3.	10) König muß auf die 1. Reihe (B 1) gehen.

Wie treibt 2) die Dame den König auf die 8. Reihe?

1) D. C 3 — B 4.	1) K. D 5 — E 5.
2) D. B 4 — C 4.	2) K. E 5 — F 5.
3) D. C 4 — D 4.	3) K. F 5 — G 5.
4) D. D 4 — E 4.	4) K. G 5 — H 5.
5) D. E 4 — F 4.	5) K. H 5 — G 6.
6) D. F 4 — E 5.	6) K. G 6 — H 6.
7) D. E 5 — F 5.	7) K. H 6 — G 7.
8) D. F 5 — E 6.	8) K. G 7 — H 7.
9) D. E 6 — F 6.	9) muß auf G 8.

Wie ziehst Du aber, wenn der König im ersten Zuge auf C 6 **geht?**

D. B 4 — A 5.

Hier hat der König drei Züge; er kann auf D 6, **auf** D 7 **und auf** B 7 **gehen. Wie zieht die Dame, wenn er auf** D 6 **geht?**

A 5 — B 5.

Wenn er auf D 7 **geht?**

A 5 — B 6.

Welche Züge erfolgen aber, wenn er auf B 7 **geht?**

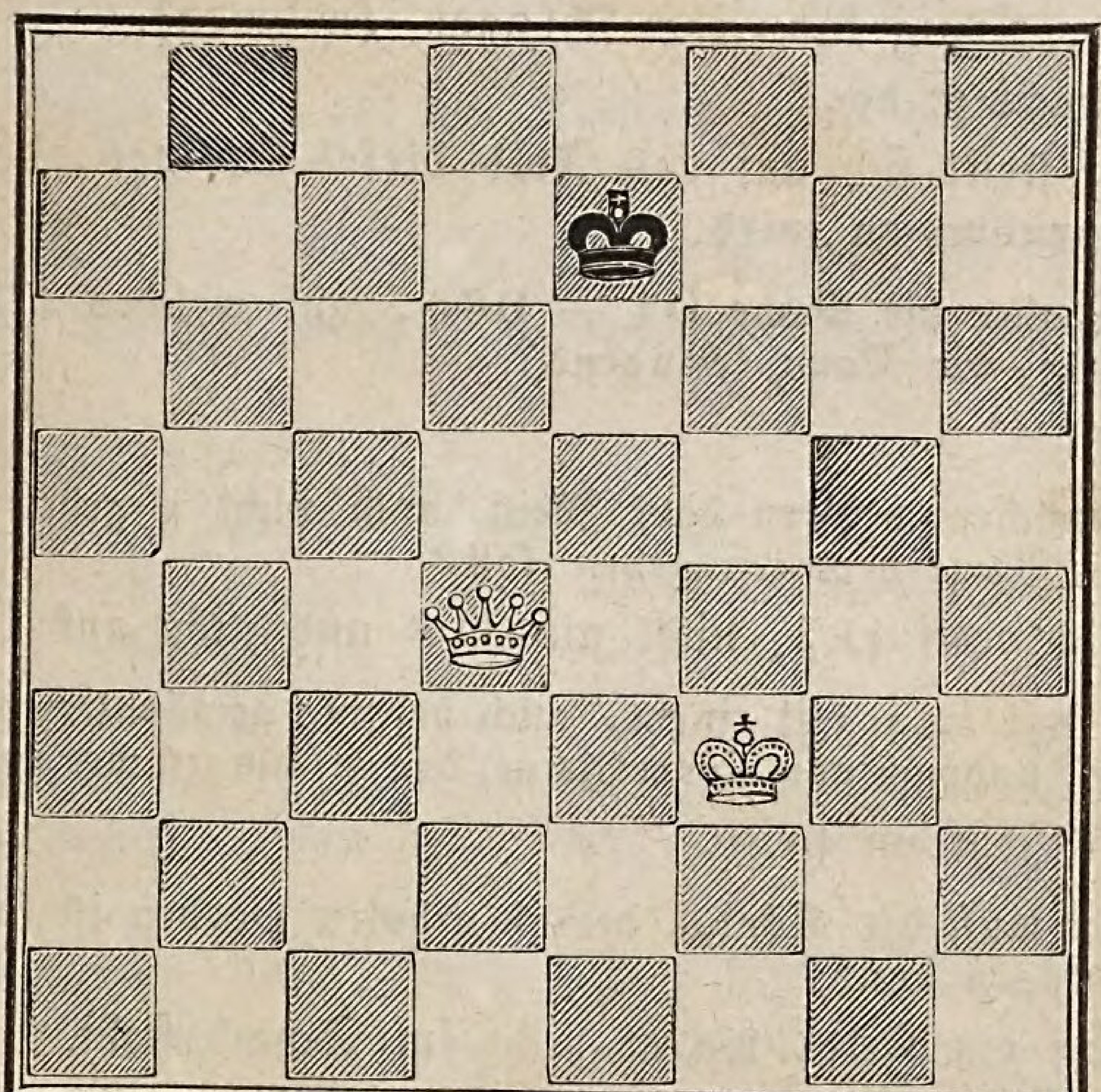
Weiß.	Schwarz.
3) D. A 5 — C 5.	3) K. B 7 — A 6.
4) D. C 5 — B 4.	4) K. A 6 — A 7.
5) D. B 4 — B 5.	muß schon im 5. Zuge auf die 8. Reihe. (A 8.)

Du siehst, welche bestimmte Stellung gegen den König die Dame jedesmal einnehmen muß, um ihn zu treiben, und es wird Dir nun auch gelingen, den König auf die Linie A und H zu treiben, welche Linien er jetzt freiwillig betrat. Dabei wirst Du aber auch finden, daß es Fälle gibt, wo die Dame von ihren regelmäßigen Zügen abzuweichen hat.

Hier habt Ihr wieder ein Spiel! Aber spielt's auch und lernt bei gewissen Stellungen berechnen und voraussagen, in wie viel Zügen der König an den Rand getrieben wird.

Achtes Kapitel.

Schach: (†). Schlagen. En Prise. Matt. Blindes Matt. Patt. Remis. Roi dépouillé. Pièce touchée — pièce jouée. J'adoube.



Wenn die Dame im vorstehenden Diagramme von D4 auf E4 zieht, auf wessen Gebiet steht dann der schwarze König?

Auf dem Gebiete der Dame.

Oder worin steht er, mit dem Kunstausdruck zu reden?

In Schach!

So oft Du aber den feindlichen König in Schach setzest (ihm Schach gibst), was mußt Du dabei sagen? (bieten?)

Schach.

Wie bezeichnet die Schriftsprache den Ausdruck „Schach!"?

Durch ein Kreuz.

Nicht blos durch D4 — E4, sondern wie kannst Du bei obiger Stellung noch † geben?

Durch D4 — E3 †, D4 — E5 †, D4 — H4 †, D4 — G7 †, D4 — B4 †, D4 — C5 †, D4 — A7 †.

Darf die Dame — und jeder andere Stein — das Gebiet des feindlichen Königs betreten?

Sehr wohl.

Was kann da aber der König thun, wenn der, in sein Gebiet tretende Stein nicht durch einen andern geschützt (gedeckt) ist?

Der König kann ihn **schlagen (nehmen)**.

Wie macht er das?

Er stellt sich auf das Feld dieses Steines, der vom Brete genommen wird.

Zöge daher die Dame D4 — D6 †, auf welches Feld zieht der König, die Dame schlagend?

Auf D 6.

Auf welchen Feldern darf Weiß auch nicht † geben, wenn nicht die Dame verloren gehen soll?

Nicht auf D 7, nicht auf D 8 und nicht auf F 6.

Was sagt man mit einem, auch bei uns gewöhnlichen, französischen Ausdruck von einem Steine, der geschlagen werden kann?

Er steht en prise.

Wohin muß der König, dem † geboten worden ist, wenn er nicht schlagen kann?

Auf ein Feld, wo er nicht im Schach steht.

Hast Du aber den feindlichen König in Schach gesetzt, und er hat kein Feld mehr, auf das er ziehen kann, was hast Du da errungen?

Den Sieg.

Was hast Du bei diesem „Schach!", wodurch das Spiel beendet ist, zu sagen?

„**Schach und Matt!**" oder blos „**Matt!**"

Es kommt vor, daß unaufmerksame Spieler Matt setzen, ohne es zu sehen, und daher blos „Schach!" oder auch das nicht einmal sagen; wie nennt man ein solches Matt, das zwar auch gewinnt, aber nicht ehrenvoll ist?

Ein blindes.

Jetzt nimm Dein Schachbret, setze die beiden Könige und die Dame auf, wie sie im Diagramme stehen, und laß uns Matt setzen.

Weiß.	Schwarz.
1) K. F 3 — F 4.	1) K. E 7 — E 6.

Nur auf einem Randfelde kann der schwarze König Matt gesetzt werden, darum sucht derselbe vom Rande sich entfernt zu halten.

2) K. F 4 — G 5.	2) K. E 6 — E 7.
3) K. G 5 — F 5.	3) K. E 7 — F 7.
4) D. D 4 — D 7 +	4) K. F 7 — F 8.

Schwarz mußte nun auf ein Randfeld, auf F 8 oder G 8 gehen.

5) K. F 5 — G 6.	5) K. F 8 — G 8.

Auf wie vielerlei Weise kann nun Weiß im 6. Zuge Matt setzen?

Auf viererlei Weise.

D. D 7 — C 8 + und Matt,
oder D 7 — D 8 + und Matt,
oder D 7 — E 8 + und Matt,
oder D 7 — G 7 + und Matt.

Weiß konnte im 5. Zuge eben so gut auch den König auf F 6 ziehen, welches Matt kann dann aber nur erfolgen?

D 7 — G 7 + und Matt.

Wir wiederholen dieses Spiel mit einigen Veränderungen.

Weiß.	Schwarz.
1) K. F 3 — F 4.	1) E 7 — E 6.
2) K. F 4 — G 5.	2) E 6 — F 7 (anstatt E 7).

Dieser Zug von Schwarz ist zu tadeln, weil er sich nicht so gut vertheidigt, als möglich, und um einen Zug früher Matt wird.

3) D. D 4 — D 7 +.	3) F 7 — G 8.
4) K. G 5 — G 6.	4) G 8 — H 8 (oder F 8).

Auf welche verschiedene Art kann nun Weiß Matt setzen?

Die Dame kann von D 7 auf C 8, oder auf D 8, oder auf E 8, oder auf G 7, oder auf H 7 ziehen und Matt setzen.

Stände aber der schwarze König auf F 8, wohin er im 4. Zuge auch ziehen konnte, wie könnte da Weiß nur Matt setzen?

D 7 — D 8 + und Matt, oder D 7 — F 7 + und Matt.

Setze von Neuem auf, und siehe, ob Weiß nicht anders und eben so gut ziehen kann.

Weiß.	Schwarz.
1) K. F 3 — E 4.	1) E 7 — E 6.
2) D. D 4 — D 8.	2) E 6 — F 7 kein andrer Zug.
3) K. E 4 — F 5.	3) F 7 — G 7 kein andrer.
4) D. D 8 — E 8.	4) G 7 — H 7.

Schwarz kann auch auf H 6 ziehen, ist da aber sogleich Matt. Denn wie zöge Weiß?

D. D 8 — H 8 + und Matt, oder D 8 — G 6 + und Matt.

Indem nun aber Schwarz auf H 7 gezogen hat, wie zieht Weiß im 5. Zuge, um dann im 6. dieses Matt zu geben?

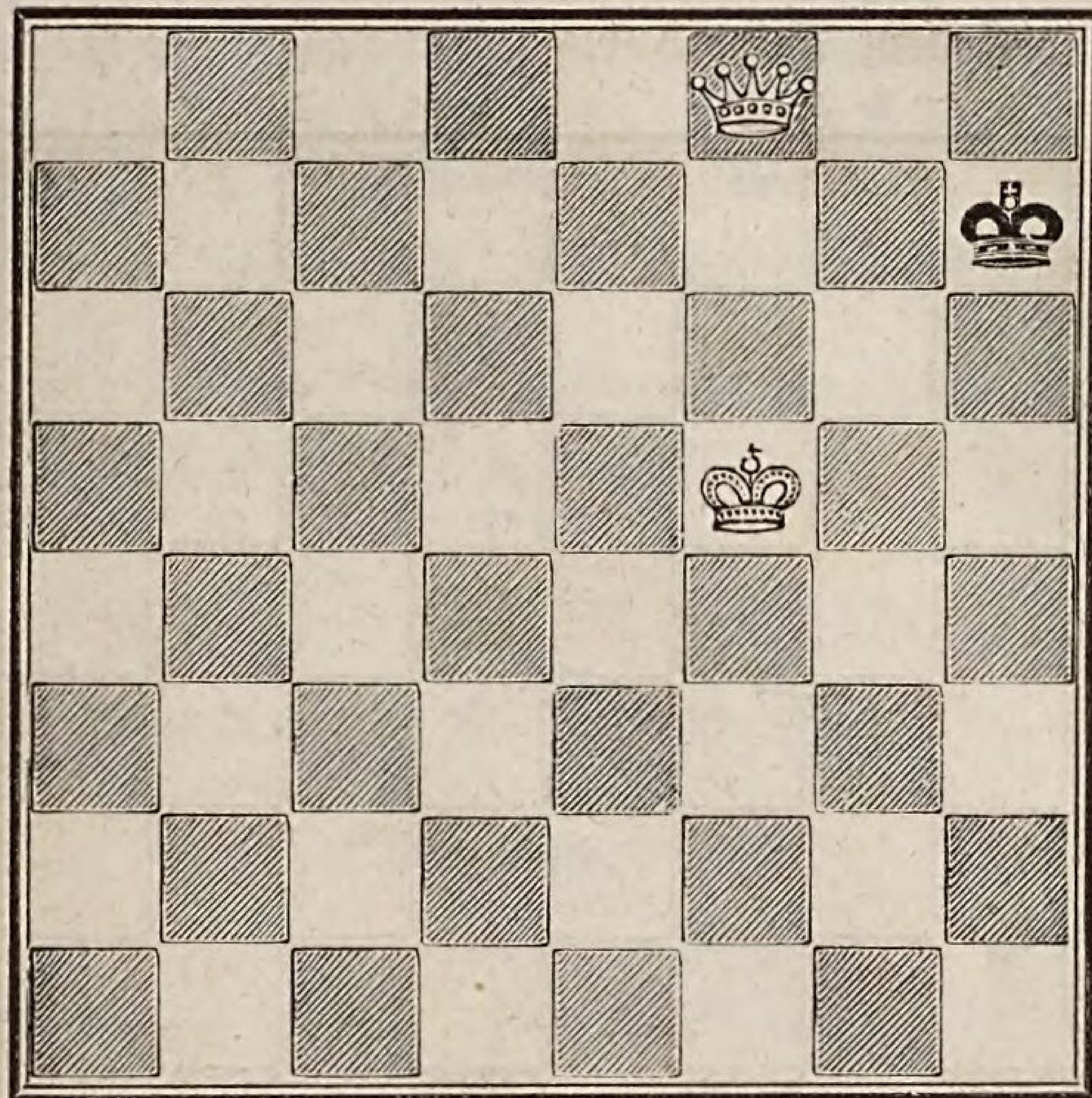
K. F 5 — F 6.

Aber kann Weiß nicht auch ziehen D. D 8 — F 8 und also die Stellung, die das Diagramm Dir zeigt, einnehmen?

Dieser Zug wäre ein grobes Versehen, wodurch das Spiel beendet würde, ohne daß Weiß gewonnen hätte. Schwarz, ohne im Schach zu stehen, kann nicht mehr ziehen. In diesem Falle hat Weiß nicht Matt, sondern Patt gesetzt.

Hätte Weiß gezogen D 8 — H 8 +, worauf Schwarz die Dame schlagen mußte, so wäre der Zug nicht schlechter, denn das Spiel wäre remis — partie remise — **von keiner Seite gewonnen. Was ist aber auch beim Patt der Fall?**

Das Spiel ist von keiner Seite gewonnen. Es versteht sich, daß eine Pattstellung nur dann stattfindet, wenn der König, wie hier, auch keinen Stein mehr hat, mit dem er ziehen kann.



Schwarz — am Zuge — ist **Patt.**

Ist aber nicht auch das Spiel als Remis anzusehen, sobald ein König aller seiner Steine beraubt ist, nach einer alten Regel: Roi dépouillé **hebt das Spiel auf?**

Eine alte Regel, die aber durchaus nicht mehr gilt.

Ist Deinem Gegner nur möglich Dich Matt zu setzen, wie viel Züge mußt Du Dir gefallen lassen, mit dem bloßen Könige noch zu thun, wenn Du Dich nicht für besiegt erklären willst?

49 Züge.

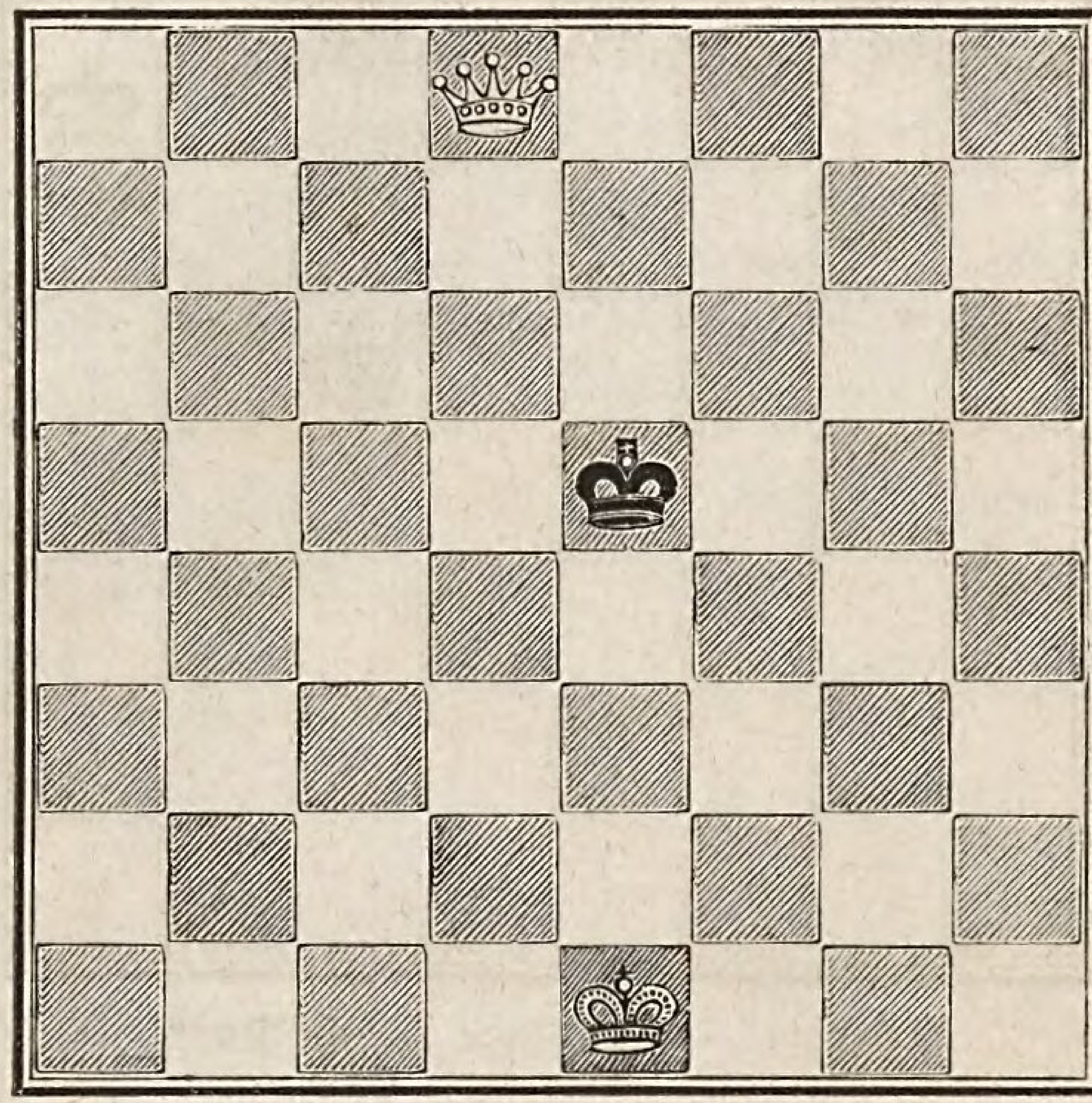
Hat aber Dein ungeschickter Gegner mit dem 50. Zuge das Matt nicht bewerkstelligt, wozu hast Du dann, nach den jetzt giltigen Gesetzen, ein Recht?

Das Spiel für remis zu erklären.

Aufgabe.

Weiß zieht an, treibt den schwarzen König auf ein bestimmtes Feld — das Schwarz zu meiden sucht — und macht ihn auf diesem Felde Matt.

1) auf dem Felde A 1.



Versuch es, eh Du die Lösung nachspielst.

1) D. D 8 — B 6.	1) K. E 5 — F 5.
2) D. B 6 — H 6.	2) F 6 — G 4.
3) K. E 1 — F 2.	3) G 4 — F 5.
4) K. F 2 — F 3.	4) F 5 — E 5.
5) D. H 6 — G 6.	5) E 5 — D 5.

Zieht Schwarz auf D 4, so erfolgt D. G 6 — F 5 und das Matt früher.

6) D. G 6 — F 6.	6) D 5 — C 5.
7) D. F 6 — E 6.	6) C 5 — B 5.
8) D. E 6 — D 6.	8) B 5 — A 5.
9) K. F 3 — E 3.	9) A 5 — B 5,
10) K. E 3 — D 3.	10) B 5 — A 5.
11) D. D 6 — C 6.	11) A 5 — B 4.
12) D. C 6 — B 6 +.	12) B 4 — A 4.
13) K. D 3 — C 3.	13) A 4 — A 3.

Weiß könnte hier schon Matt geben; aber die Bedingung ist, den König auf A 1 matt zu machen.

14) D. B 6 — B 5. 14) A 3 — A 2.
15) D. B 5 — B 4. 15) A 2 — A 1.
16) Dame B 4 — B 2 + und Matt.

2) auf dem Felde H 5, und zwar in 7 Zügen.

1) D. D 8 — D 7. 1) E 5 — E 4.
2) K. E 1 — F 2. 2) E 4 — E 5 s. dann die Variante.
3) K. F 2 — F 3. 3) E 5 — F 6.
4) K. F 3 — F 4. 4) F 6 — G 6.
5) D. D 7 — E 7. 5) G 6 — H 6.
6) K. F 4 — F 5. 6) H 6 — H 5.
7) D. E 7 — H 7 oder G 5 + und Matt.

Variante.

1) D. D 8 — D 7. 1) E 5 — E 4.
2) K. E 1 — F 2. 2) E 4 — F 4.
3) D. D 7 — E 6. 3) F 4 — G 5.
4) K. F 2 — G 3. 4) G 5 — H 5.
5) K. G 3 — F 4. 5) H 5 — H 4.

Wie muß nun Weiß ziehen, um auch im 6. Zuge das Feld H 3 zu beherrschen und im 7. Zuge den König auf H 5 Matt zu setzen?

6) D. E 6 — D 7. 6) H 4 — H 5.
7) D. D 7 — H 7 + und Matt.

Es wird Dir nun nicht schwer sein, 3) den König auf B 1 und so fort auf allen übrigen Randfeldern matt zu setzen, welches Du versuchen mögest, am besten mit einem Freunde. Nehmt abwechselnd die Weißen und seht, wer in den wenigsten Zügen matt macht. Hütet Euch vor Patt! Thut jeden Zug nach reiflicher Ueberlegung, denn **kein Zug darf zurückgenommen werden, und der einmal berührte Stein muß gezogen werden.** Pièce touchée — pièce jouée.

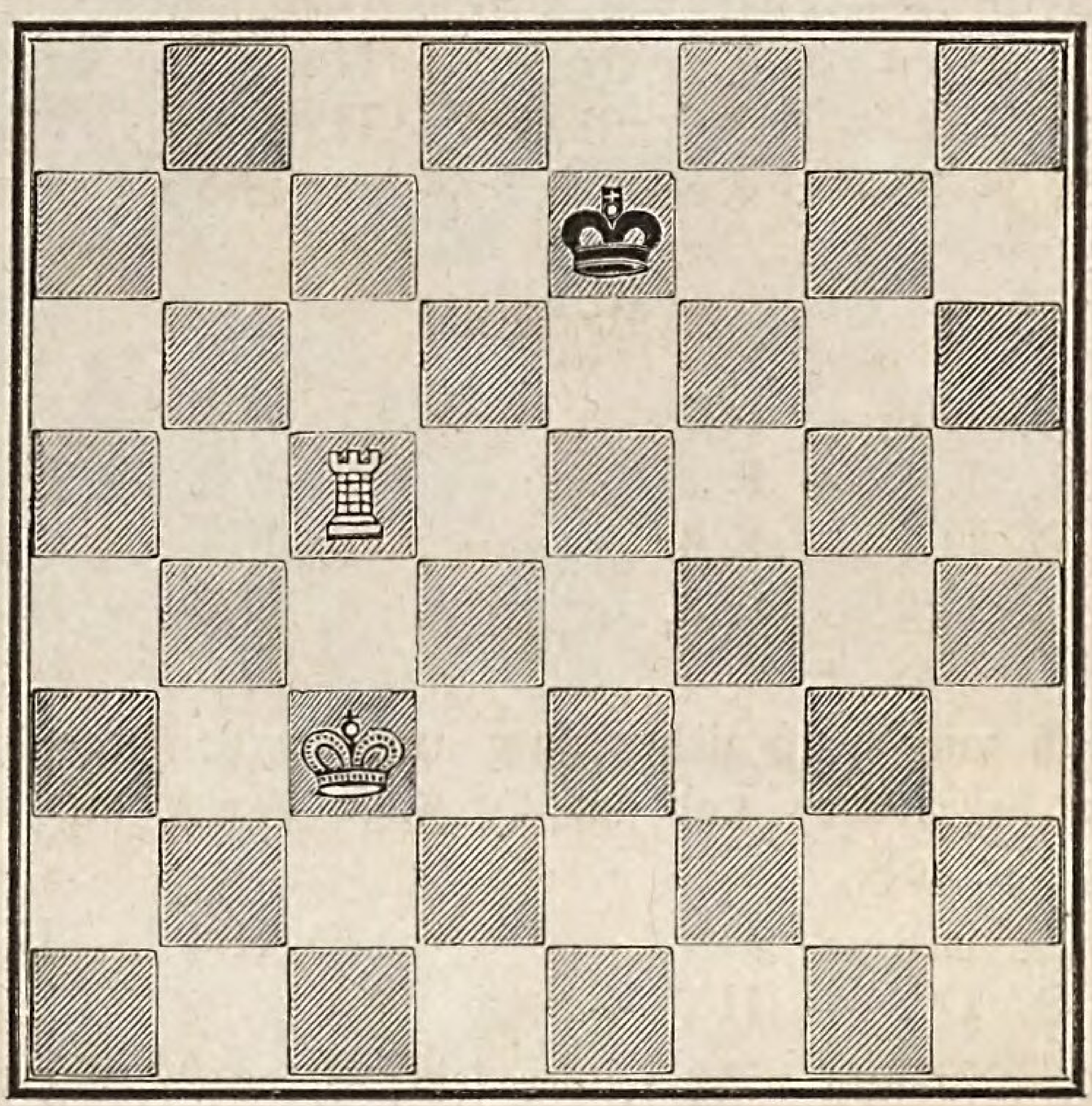
Wenn man aber einen, nicht gehörig auf dem Felde stehenden Stein nur zurecht rücken will, dann kann man ihn doch berühren, ohne ihn ziehen zu müssen?

Auch nicht, **ohne die Absicht vorher zu erklären**, oder ohne des französischen Wortes: „j'adoube“ (ich rücke zurecht) sich zu bedienen.

Wollt Ihr Euern Sieg verherrlichen, so sagt das Matt, das Ihr in wenigen Zügen geben könnt, voraus. Z. B. „in zwei, in drei Zügen Matt!“

Neuntes Kapitel.

Gang und Wirkung des Thurmes. Ein Tempo gewinnen.



Wie unterscheidet sich der Gang des Thurmes von dem Gange der Dame?

Der Thurm geht wie die Dame, aber nur nicht schräg.

Auf welche Felder kann er daher bei obiger Stellung ziehen?

Auf A5, B5, D5, E5, F5, G5, H5, auf C4, C6, C7 und C8.

Oder welche Reihe und welche Linie sind sein Gebiet?

Die fünfte Reihe und Linie C.

Soll der Thurm von C5 auf D4 kommen, wie viel Züge braucht er, um dahin zu gelangen?

Zwei: 1) C5 — D5, 2) D5 — D 4, oder 1) C 5 — C 4, 2) C4 — D4.

Wie muß er ziehen, um in zwei Zügen auf G1 zu kommen?

1) C5 — G5, 2) G5 — G1.

Auf wie vielerlei Weise kann er in drei Zügen auf C2 gelangen?

Auf siebenerlei Weise: 1) C5 — H5, H5 — H2, H2 — C2, 2) C5 — G5, G5 — G2, G2 — C2, 3) C5 — F5, F5 — F2, F2 — C2 u. s. f. bis C5 — A5, A5 — A2, A2 — C2.

Auf wie vielerlei Weise kann der Thurm † geben?

Auf zweierlei Weise: C5 — E5 + und C5 — C7 +.

Wohin muß Weiß den schwarzen König treiben, um ihn matt zu setzen?

Auf ein Randfeld.

Hier sollst Du schlechte Züge sehen, die das nicht bewerkstelligen.

1) T. C5 — C7 +. 1) K. E7 — D6.

Jetzt steht der schwarze K. nicht mehr auf dem Gebiete des Thurms, der Thurm aber steht auf dem Gebiete des Königs. Weiß übersieht das und zieht:

2) K. C3 — D4. Wie zieht nun Schwarz?

2) König nimmt Thurm. Remis.

Weniger ungeschickt:

1) T. C5 — E5 +. 1) K. E7 — D6.
2) K. C3 — D4.

Hier ist Weiß doch so klug gewesen, den Thurm zu decken.

2) K. D6 — C6.

3) T. E5 — C5 +. Dieses + ist ganz zwecklos, indem der schwarze K. wieder auf D6 geht.

Jetzt laß uns richtig ziehen:

1) K. C3 — D4.	1) K. E7 — E6.
2) T. C5 — D5.	2) K. E6 — F6.
3) T. D5 — E5.	3) K. F6 — G6 (oder F7).
4) K. D4 — E4.	4) K. G6 — F6.

Der weiße König konnte eben so gut auf D5 und dann auf D6 gehen.

5) K. E4 — F4.	5) K. F6 — G6.
6) T. E5 — F5.	6) K. G6 — H6.

Der Thurm konnte eben so gut ziehen E5 — E6 +.

7) T. F 5 — G 5 (oder auf F 6 +). 7) K. H 6 — H 7.
8) K. F 4 — F 5. 8) K. H 7 — H 6 (oder H 8).
9) K. F 5 — F 6. 9) K. H 6 — H 7.
10) T. G 5 — H 5. + 10) K. H 7 — G 8.
11) T. H 5 — H 6.

Dieser Zug hat keinen andern Zweck, als abzuwarten, daß Schwarz zieht. Diese Abwartung konnte auch auf H 4, 3, 2 und 1 stattfinden. Mit einem italienischen, auch bei uns gebräuchlichen Ausdruck **gewinnt** ein solcher oder ähnlicher Zug ein **Tempo** (Zeit); bei Verabsäumung eines solchen Zuges **verliert** man ein **Tempo.** „Ein Tempo gewinnen" bezeichnet immer, daß die Stellung des Gegners eben darum, weil er am Zuge ist, sich verschlechtert. 11) K. G 8 — F 8.
12) T. H 6 — H 8 + und Matt.

Setze den Thurm wieder auf G 5 und den schwarzen König auf H 7. So stand das Spiel nach dem 9. Zuge. Wie kann Weiß eben so gut ziehen, als T. G 5 — H 5 +?

10) K. F 6 — F 7. 10) K. H 7 — H 6.

Geht der schwarze König auf H 8, so erfolgt das Matt sogleich.

11) T. G 5 — F 5 (Abwartung). 11) K. H 6 — H 7.
12) T. F 5 — H 5 + und Matt.

Setze das Spiel auf, wie es im 5. Zuge stand, den weißen K. auf F 4, den Thurm auf E 5 und den schwarzen K. auf G 6. Weiß zieht im 6. Zuge anders.

6) T. E 5 — E 6 +. 6) K. G 6 — F 7.

Geht Schwarz auf H 5, so zieht der Thurm, bleibt aber auf der 5. Reihe, um im nächsten Zuge auf H 6 Matt zu geben.

7) K. F 4 — F 5. 7) K. F 7 — G 7.
8) T. E 6 — F 6. 8) K. G 7 — H 7.
9) T. F 6 — F 7 + 9) K. H 7 — H 8.
oder T. F 6 — G 6.
10) K. F 5 — G 6. 10) K. H 8 — G 8.
11) T. F 7 — F 6. 11) K. G 8 — H 8.
12) T. F 6 — F 8 + und Matt.

Setze den Thurm auf F 6 zurück, und mache den König, anstatt sogleich auf H 8, in 5 Zügen auf dem Felde H 6 matt.

1) K. G 6 — F 7.	1) K. H 8 — H 7.
2) T. F 6 — E 6.	2) K. H 7 — H 8.
3) T. E 6 — E 8 +.	3) K. H 8 — H 7.
4) K. F 7 — F 6.	4) K. H 7 — H 6.
5) T. E 8 — H 8 + und Matt.	

Laß die Könige stehen, wo sie stehen, den Thurm aber stelle auf E 8, um den König auf H 4 matt zu machen.

1) T. E 8 — E 7.	1) K. H 6 — H 5.
2) K. F 6 — F 5.	2) K. H 5 — H 6.
3) T. E 7 — D 7.	3) K. H 6 — H 5.
4) T. D 7 — D 6.	4) K. H 5 — H 4.
5) K. F 5 — F 4.	5) K. H 4 — H 3.
6) T. D 6 — D 2.	5) K. H 3 — H 4.
7) T. D 2 — H 2 + und Matt.	

Stelle den schwarzen König auf H 3, den weißen auf F 3, den Thurm aber auf A 4. Wie machst Du da in zwei Zügen Matt?

1) K. F 3 — F 2.	1) K. H 3 — H 2.
2) T. A 4 — H 4 + und Matt.	

Wie machst Du aber in vier Zügen matt, wenn der Thurm nicht auf Linie H ziehen und von der Linie A sich nicht entfernen soll?

1) K. F 3 — F 2.	1) K. H 3 — H 2.
2) T. A 4 — A 3.	2) K. H 2 — H 1.
3) K. F 2 — G 3.	3) K. H 1 — G 1.
4) T. A 3 — A 1 + und Matt.	

Du siehst, daß man den König auf jedes beliebige Randfeld treiben und ihn da matt setzen kann.

Stelle nun die Steine auf, wie sie im Diagramm stehen.

Weiß zog 1) K. C3 — D4; darauf Schwarz K. D7 — E6, warum aber nicht K. D7 — D6?

Weil das Matt dann früher (im elften Zuge) erfolgt.

Weiß.	Schwarz.
2) T. C 5 — E 5.	2) K. D 6 — C 6.
3) T. E 5 — D 5.	3) K. C 6 — B 6.
4) T. D 5 — C 5 u. s. f.	

Dieselben Züge und Varianten, wie vorher, nur auf andern Feldern. Es ist durchaus nöthig, daß Du alle diese Varianten,

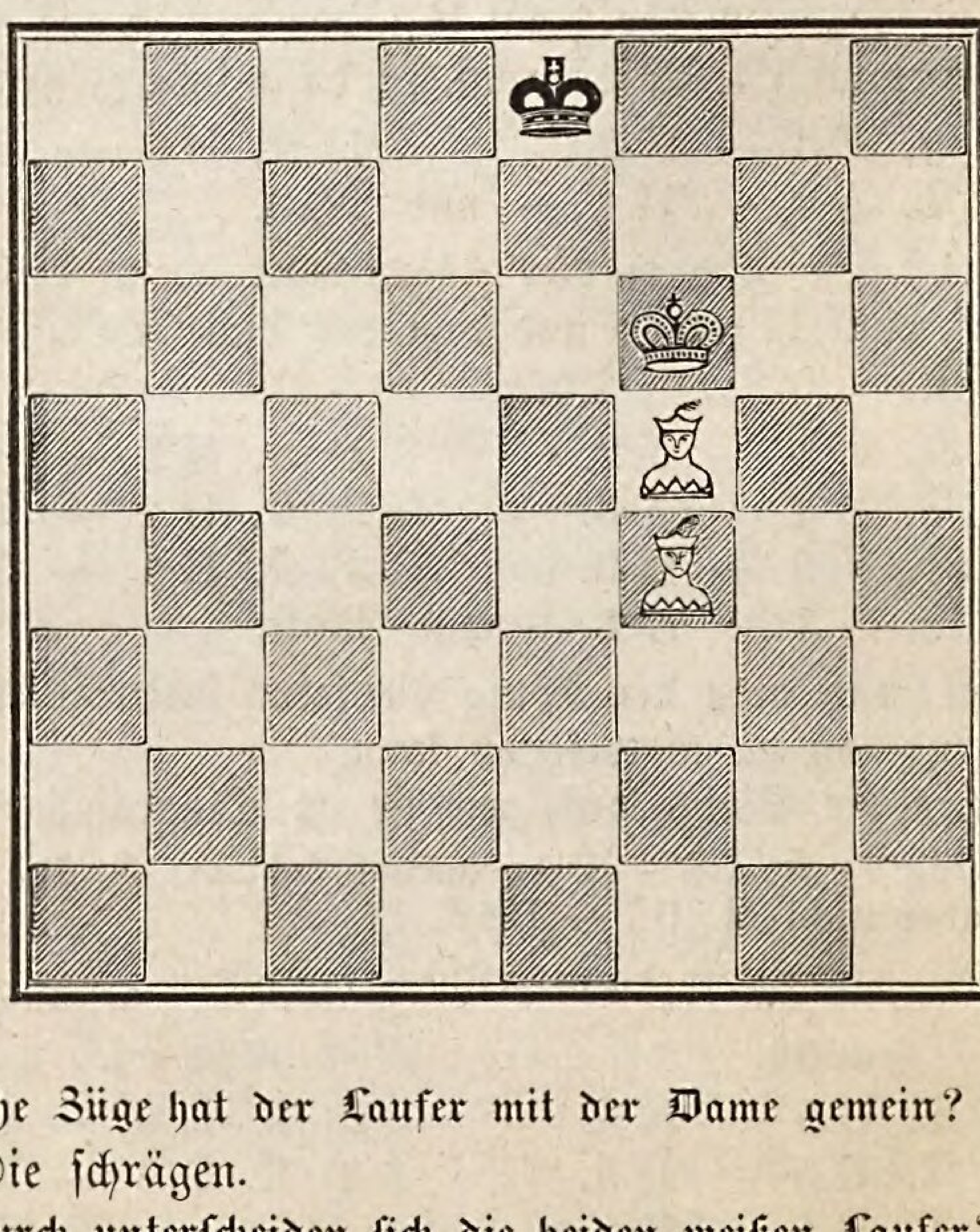
welche Du oben nachgespielt hast, und welche Du, um sie genau zu kennen, wiederholen mußt, auch auf der linken Seite des Bretes mit Leichtigkeit ausführen lernst. Nachdem Dir das gelungen, laß Dir und Deinem Freunde folgende Uebungen anempfohlen sein:

Treibet den schwarzen König auf die erste Reihe und setzet ihn auf A 1, B 1 u. s. w. Matt.

Hütet Euch, Patt zu setzen und den Thurm en prise stehen zu lassen.

Zehntes Kapitel.

Gang und Wirkung der Läufer.



Welche Züge hat der Laufer mit der Dame gemein?

Die schrägen.

Wodurch unterscheiden sich die beiden weißen Laufer?

Der eine steht auf einem weißen Felde und kann auch nur auf weiße Felder ziehen; der andere steht auf einem

schwarzen Felde und kann auch nur auf schwarze Felder ziehen.

Wie nennt man der Kürze wegen auch einen Laufer von weißer Farbe, um zu bezeichnen, daß er auf schwarzen Feldern gehe?

Den schwarzen Laufer.

Welche Felder sind das Gebiet des Laufers F4 (oder die Felder, auf welche er ziehen kann)?

C1, D2, E3, G5, H6, H2, G3, E5, D6, C7, B8.

Welche Felder sind das Gebiet des Laufers F5?

B1, C2. D3, E4, G6. H7, H3, G4, E6, D7, C8.

Auf welche (bei dieser Stellung aber ganz unnütze) Weise kann † gegeben werden?

L. F5 — G6 † und L. F5 — D7 †, wo aber der Laufer en prise stände.

Auf was für ein Feld mußt Du den König treiben, wenn Du matt machen willst?

Auf ein Eckfeld.

Weiß.	Schwarz.
1) L. F 4 — C 7.	1) K. E 8 — F 8.
2) L. F 5 — D 7.	2) K. F 8 — G 8.
3) K. F 6 — G 6.	3) K. G 8 — F 8.

(oder H 8, worauf Weiß zieht, wie folgt, nur ohne †).

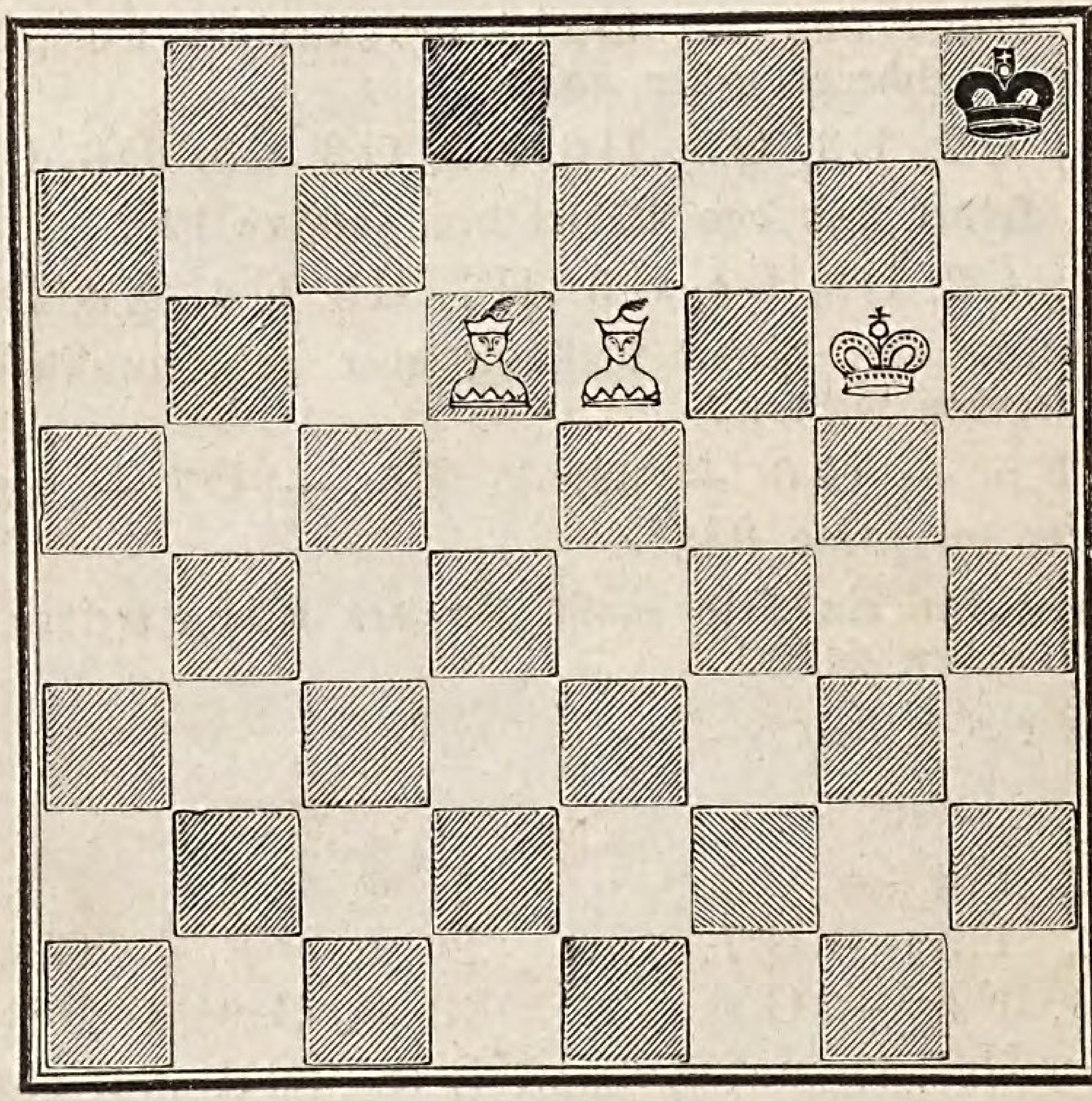
4) L. C 7 — D 6 †.	4) K. F 8 — G 8.
5) L. D 7 — E 6 †.	5) K. G 8 — H 8.
6) L. D 6 — E 5 † und Matt.	

Auch auf A 8 kann der König getrieben und da Matt gesetzt werden. Versuch's!

1) L. F 4 — D 6.	1) K. E 8 — D 8.
2) L. F 5 — E 6.	2) K. D 8 — E 8.
3) K. F 6 — E 5.	3) K. E 8 — D 8.
4) K. E 5 — D 5.	4) K. D 8 — E 8.
5) K. D 5 — C 6.	5) K. E 8 — D 8.
6) L. E 6 — F 7.	6) K. D 8 — C 8.
7) L. D 6 — E 7.	7) K. C 8 — B 8.
8) K. C 6 — B 6.	8) K. B 8 — C 8.
9) L. F 7 — E 6 †.	9) K. C 8 — B 8.
10. L. E 7 — D 6 †.	10) K. B 8 — A 8.
11) L. E 6 — D 5 † und Matt.	

Wie mußt Du ziehen, um bei folgender Stellung durch den Laufer E 6 mit dem vierten Zuge matt zu setzen?

Bedenke wohl, daß Du dem schwarzen Könige erst einen Zug eröffnen mußt, damit er nicht patt sei.

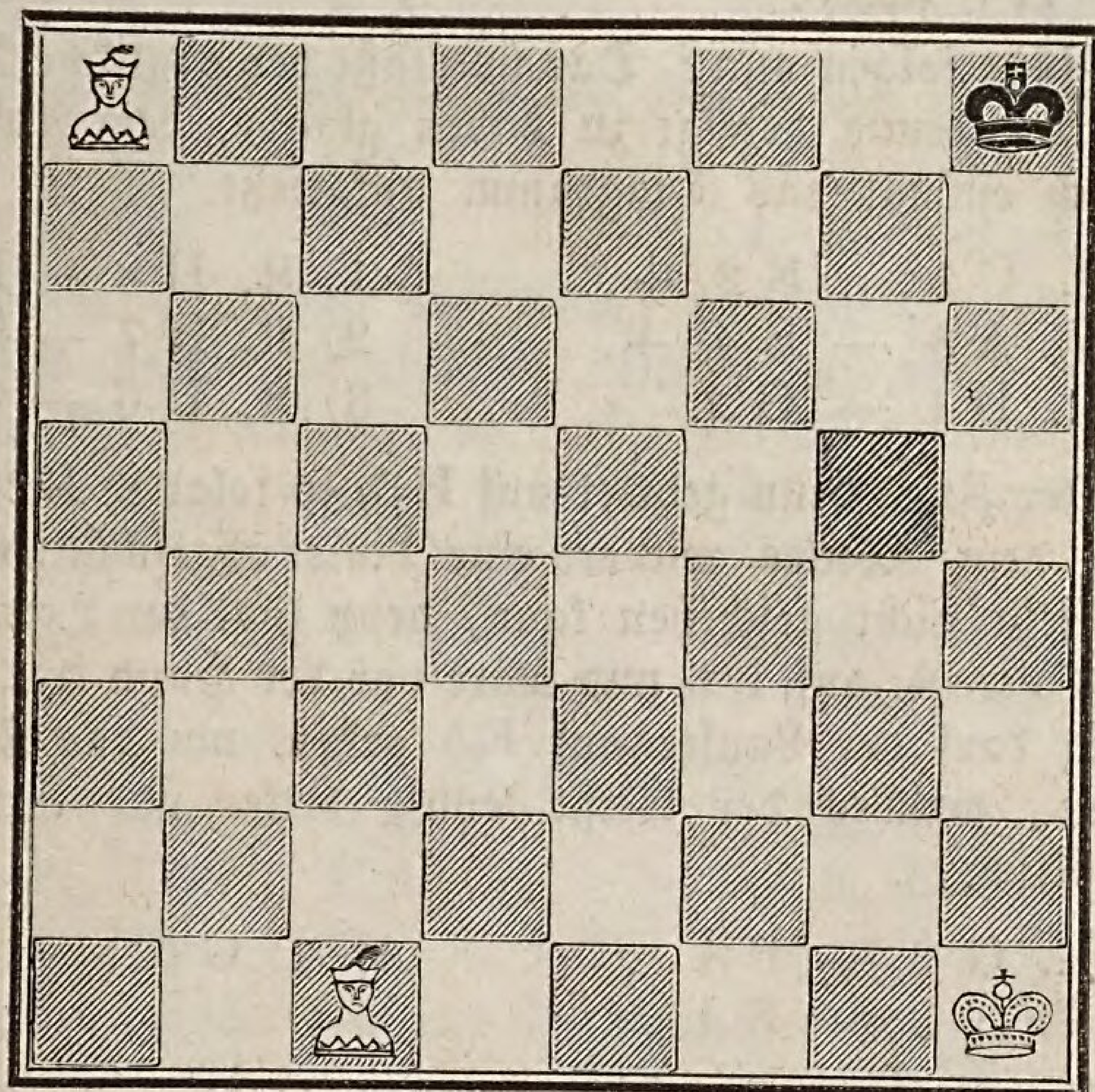


Weiß.	Schwarz.
1) K. G 6 — F 7.	1) K. H 8 — H 7.
2) L. D 6 — F 8.	2) K. H 7 — H 8.
3) L. F 8 — G 7 +.	3) K. H 8 — H 7.
4) L. E 6 — F 5 + und Matt.	

Wie mußt Du aber ziehen, um den König auf G 8 matt zu machen?

1) den L. E 6, damit der K. ziehen kann.	1) K. H 8 — G 8.
2) denselben L., ohne aber + zu geben. (auch der andere Laufer konnte ziehen).	2) K. G 8 — H 8.
3) L. D 6 — F 8.	3) K. H 8 — G 8.
4) L. F 8 — H 6.	4) K. G 8 — H 8.
5) L. H 6 — G 7 +.	5) K. H 8 — G 8
6) L. gibt auf E 6 + und Matt.	

Um mit den Läufern umgehen zu lernen, fasse folgende Stellung ins Auge und prüfe folgende Züge aus einer englischen Schachanweisung von Ch. Kenny.



Weiß.	Schwarz.
1) L. C 1 — B 2 †.	1) K. H 8 — G 8.
2) L. A 8 — D 5 †.	2) K. G 8 — F 8.
3) L. B 2 — F 6.	3) K. F 8 — E 8.
4) L. D 5 — E 6.	4) K. E 8 — F 8.

Auf welche Felder ist der schwarze König beschränkt?
Auf E 8 und F 8.

Wohin geht nun in den nächsten 5 Zügen der weiße König?
Auf G 6.

Wo aber steht im neunten Zuge der schwarze König?
Auf E 8.

Welche Züge folgen?

10) L. F 6 — G 5.	10) K. E 8 — F 8.
11) L. E 6 — D 7.	11) K. F 8 — G 8.
12) L. G 5 — H 6.	12) K. G 8 — H 8.
13) L. H 6 — G 7 †.	13) K. H 8 — G 8.
13) L. D 7 — E 6 † und Matt.	

Gefällt Dir das? Gewiß! Aber sind denn die Züge, die Schwarz thut, forcirt, gezwungen?

Schwarz konnte schon im ersten Zuge anders, nämlich H 8 — H 7 ziehen.

Welche Züge folgen nun? Das überläßt der englische Schachmeister, der genug gezeigt zu haben glaubt, dem Anfänger. Nun noch einmal das Diagramm aufgesetzt.

1) L. C 1 — B 2 +.	1) K. H 8 — H 7.
2) L. A 8 — E 4 +.	2) K. H 7 — H 6.
3) K. H 1 — G 2.	3) K. H 6 — G 5.

Sein bester Zug, denn geht er auf H 5, so folgt L. B 2—C 1, wodurch dem Könige wieder eine Linie abgeschnitten wird, welches jetzt nicht geschehen kann, denn zöge der L. auf C 1, so ginge der K. auf F 6 und wäre vor der Hand frei. Eben so wenig darf der Laufer auf E 5 gehen, um das Feld F 4 zu decken, welches der weiße König decken und einnehmen muß. Also:

4) K. G 2 — F 3.	4) K. G 5 — H 6.
5) K. F 3 — F 4.	

Nur ja nicht auf G 4! Warum?

Patt.	5) K. H 6 — H 5.
6) L. B 2 — G 7.	6) K. H 5 — H 4
7) L. E 4 — G 6.	7) K. H 4 — H 3.
8) K. F 4 — F 3.	8) K. H 3 — H 4.
9) L. G 7 — F 6 +.	9) K. H 4 — H 3.
10) L. G 6 — F 5 +.	10) K. H 3 — H 2.
11) K. F 3 — F 2.	11) K. H 2 — H 1.
12) L. F 5 — G 4 (Abwartung). Nicht + geben. Auch der andere Laufer kann ziehen, nur ja nicht auf E 5!	12) K. H 1 — H 2.
13) L. F 6 — E 5 +.	13) K. H 2 — H 1.
14) L. G 4 — F 3 + und Matt.	

Hier hätte denn der englische Schachmeister in sofern Recht, daß das Matt im 14. Zuge erfolgt. Aber ist denn dieses Matt ein forcirtes? Mit Nichten; denn schon im zweiten Zuge konnte Schwarz anders ziehen.

Der erste Zug war:

1) L. C 1 — B 2 +.	1) K. H 8 — H 7.
	Wie zieht Schwarz, anstatt auf H 6?
2) L. A 8 — E 4 +.	2) H 7 — G 8.

Wie muß Weiß jetzt ziehen, um den König zu beschränken?

3) L. E 4 — G 6.	3) K. G 8 — F 8.
4) L. B 2 — F 6.	4) K. F 8 — G 8.

Nun weißt Du, daß der König marschiren muß und wie Du matt machst. Versuch's! Du kommst im 8. Zuge mit Deinem König auf G 5 an. Da wirst Du finden, daß der Laufer auf G 6, welches Feld Dein König einnehmen muß, Dir im Wege steht. Du mußt nun ziehen:

9) L. G 6 — F 5.	9) K. G 8 — F 8.
	(zieht er auf F 7, so erfolgt das Matt im 15. Zuge.
10) K. G 5 — G 6.	10) K. F 8 — E 8.
11) L. F 5 — E 6.	11) K. E 8 — F 8.
12) L. E 6 — D 7 u. s. w.	Erst im 16. Zuge Matt!

Demnach hätte der englische Schachmeister sehr Unrecht, wenn er von 14 Zügen spricht. Allein wir wollen noch einen andern Versuch machen.

1) L. C 1 — B 2 +.	1) K. H 8 — H 7.
2) L. A 8 — D 5 (also nicht +).	2) K. H 7 — G 6.
3) K. H 1 — G 2.	3) K. G 6 — G 5.

Jetzt kann Weiß nicht etwa L. D 5 — E 4 ziehen, um dem Könige eine Linie abzuschneiden, weil derselbe auf F 4 ginge und dadurch nur Züge gewönne, also:

4) K. G 2 — F 3.	4) K. G 5 — F 5.
5) L. B 2 — C 3 (Abwartung).	5) K. F 5 — G 5.
	kann sehr gut auch auf G 6 gehen.
6) L. D 5 — E 4.	6) K. G 5 — H 6.
7) K. F 3 — F 4.	7) K. H 6 — H 5.

8) L. C 3 — G 7 u. s. w., wie dagewesen. Es ist nun im 16. Zuge Matt und jeder Versuch, den Engländer zu rechtfertigen, vergeblich. Dennoch ist bei obiger Stellung ein forcirtes Matt, und zwar in 15 Zügen, ausführbar, nur muß man von Grund aus anders ziehen, als der englische

Schachmeister gethan. Ein geübtes Schachauge, und vielleicht auch schon das Deinige, sieht, wie Weiß schon in den ersten drei Zügen den schwarzen König auf sechs Felder (G7, F7 und die dahinter liegenden) beschränken kann. Es ist gleichgültig, welcher von den beiden Läufern zuerst zieht; der Laufer C1 mag anfangen, aber nur ja kein nutzloses + geben.

Diese drei Züge sind?

1) L. C1 — G5, 2) L. A8 — E4 und 3) L. E4 — F5.

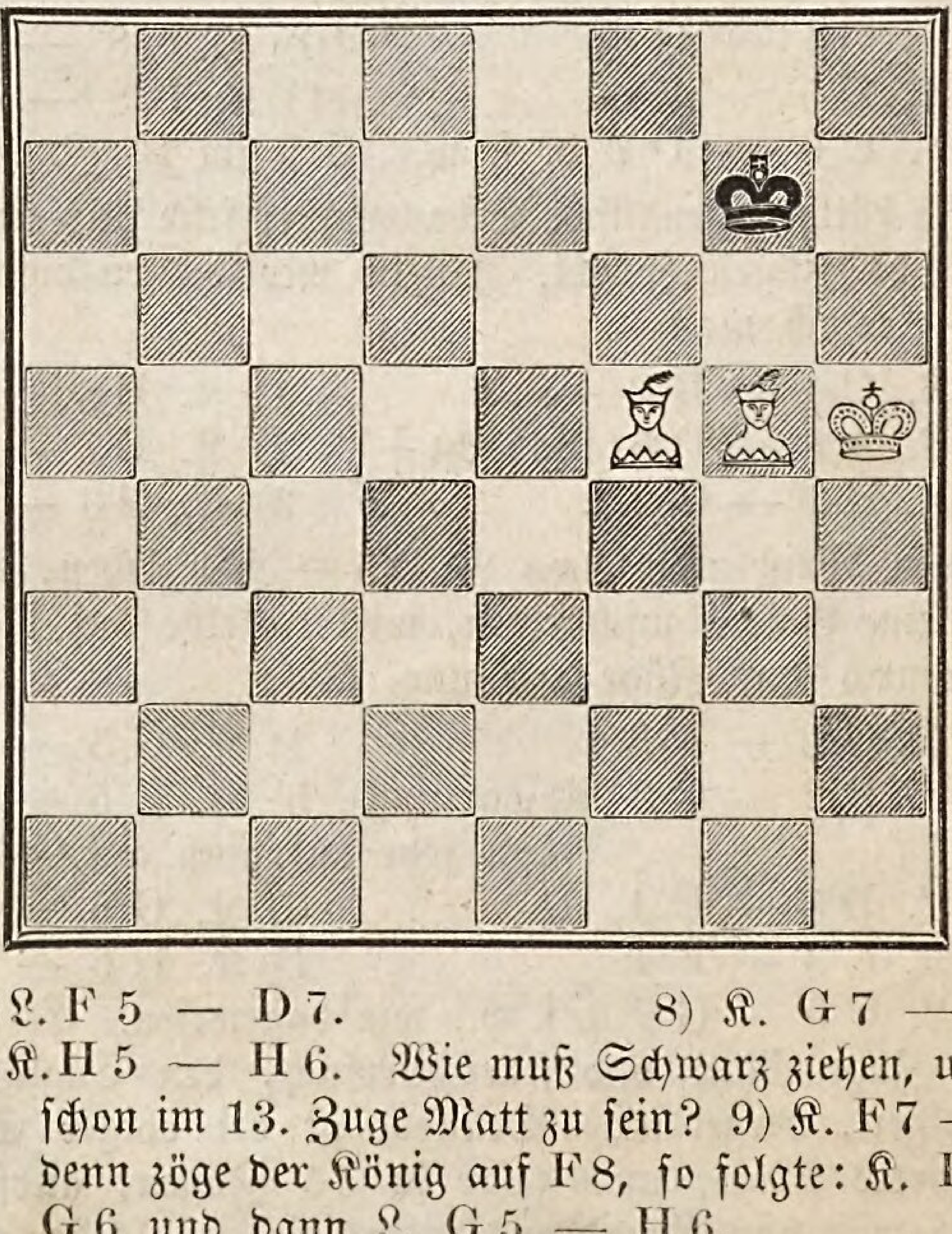
Wie zieht Weiß in den folgenden vier Zügen?

Den König von H1 auf H5.

Hat Schwarz so gut als möglich gezogen, wo steht dann der schwarze König in seinem 7. Zuge?

Auf G7 (oder auch auf F7).

Weiß zieht den 8. Zug und setzt mit dem 15. Matt.



8) L. F5 — D7. 8) K. G7 — F7.

9) K. H5 — H6. Wie muß Schwarz ziehen, um nicht schon im 13. Zuge Matt zu sein? 9) K. F7 — G8; denn zöge der König auf F8, so folgte: K. H5 — G6 und dann L. G5 — H6.

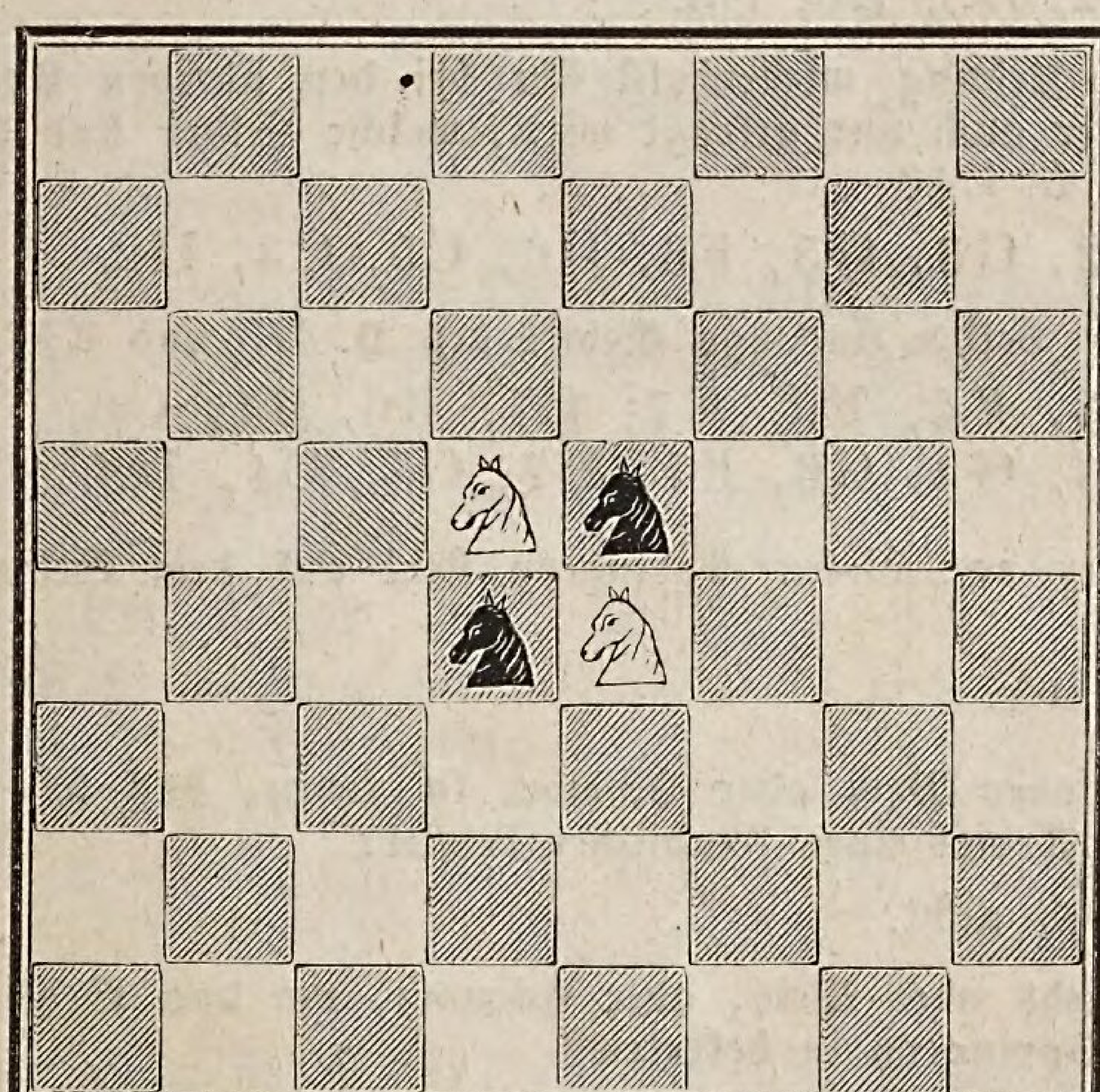
10) K. H 6 — G 6. 10) K. G 8 — F 8.
11) L. G 5 — F 6 u. s. w. Im 15. Zuge Matt.

Uebung.

Diese Spiele mit den Laufern möget Ihr, Du und Dein Freund, wiederholen und die Varianten ergänzen, die hier nur angedeutet sind. Auch möget Ihr bei beliebigen Stellungen, die Ihr wählet, einander aufgeben, die rechten Züge zu suchen. Nur Geduld! Gewiß werdet Ihr interessante Stellungen finden.

Elftes Kapitel.

Gang des Springers.



Hier hast Du alle vier Springer. So nahe sie beisammen stehen, so hindert doch keiner den andern im Ziehen, denn was ist ihnen gestattet?

Steine zu überspringen.

Sie ziehen nicht weit; nur ein Feld weiter, als der König zieht, und zwar von einem schwarzen Felde auf was für eins und umgekehrt?

Von einem schwarzen Felde auf ein weißes, und von einem weißen auf ein schwarzes.

Auf wie viel Felder kann bei obiger Stellung jeder Springer ziehen?

Auf acht.

Welche 8 Felder sind das Gebiet des schwarzen Springers D4?

E2, F3, F5, E6, C6, B5, B3 und C2.

Diese Felder sieh Dir genau an und so lange, bis Du sie alle im Auge hast. Ueberschaue die Felder in einer andern Ordnung, z. B. C6, E6, C2, E2. — Die übrigen?

B3, B5, F3, F5.

Oder: B5, C6, E2, F3 und?

C2, B3, E6, F5.

Diese Uebung wiederholst Du bei den übrigen Springern, wenn hier auch nur gefragt wird, welche Felder sind das Gebiet des S. E4?

F2, G3, G5, F6, D6, C5, C3, D2.

Welche Felder sind das Gebiet des S. D5 und E5?

E3, F4, F6, E7, C7, B6, B4, C3;
F3, G4, G6, F7, D7, C6, C4, D3.

Welcher von diesen Springern steht auf dem Gebiet eines andern?

Keiner.

Kann aber Weiß oder Schwarz so ziehen, daß sein Springer das Gebiet eines feindlichen betritt?

Auch nicht.

Wie zieht aber Weiß, oder Schwarz, um das Gebiet seines andern Springers zu betreten?

Ein weißer S. zieht auf C3 oder F6; ein schwarzer auf F3 oder C6.

Jetzt nimm Dein Bret, setze einen Springer auf A1 und sage, auf wie viel Felder er ziehen kann?

Nur auf zwei (B3 und C2).

Das merke Dir, um eine Lebensfrage zu beantworten, die das nächste Kapitel an Dich thun wird. Rücke den Springer auf B1, wie viel Felder sein Gebiet?

Drei (A3, C3, D2).

Auf C1, D1, E1, F1 — wie viel Felder?

Vier.

So fahre fort. Auf jedes Feld stelle den Springer und übe Dich, sein Gebiet zu überblicken. Dann stelle den Springer wieder auf A1 und sage, wie muß der Springer ziehen, um, in den wenigsten Zügen, von A1 auf B1 zu kommen?

1) A1 — B3, 2) B3 — D2, 3) D2 — B1, oder 1) A1 — C2, 2) C2 — A3, 3) A3 — B1.

Wie muß er ziehen, um von A1 auf das schwarze Feld B2 zu kommen?

1) A1 — B3, 2) B3 — A5, 3) A5 — C4, 4) C4 — B2 oder 1) A1 — B3, 2) B3 — C5, 3) C5 — A4, 4) A4 — B2; oder 1) A1 — B3, 2) B3 — C5, 3) C5 — D3, 4) D3 — B2; oder 1) A1 — C2, 2) C2 — E3, 3) E3 — C4, 4) C4 — B2; oder 1) A1 — C2, 2) C2 — E3, 3) E3 — D1, 4) D1 — B2.

Wie muß er ziehen, um von A1 auf das Feld C3 zu kommen?

1) A1 — B3, 2) B3 — C5, 3) C5 — A4, 4) A4 — C3; oder 1) A1 — B3, 2) B3 — C5, 3) C5 — E4, 4) E4 — C3; oder 1) A1 — B3, 2) B3 — D4, 3) D4 — E2, 4) E2 — C3; oder 1) A1 — C2, 2) C2 — A3, 3) A3 — B1, 4) B1 — C3; oder 1) A1 — C2, 2) C2 — B4, 3) B4 — A2, 4) A2 — C3; oder 1) A1 — C2, 2) C2 — D4, 3) D4 — E2, 4) E2 — C3; oder 1) A1 — C2, 2) C2 — E3, 3) E3 — D5, 4) D5 — C3; oder 1) A1 — C2, 2) C2 — E3, 3) E3 — D1, 4) D1 — C3.

Wie viel Züge braucht er, um von A1 auf das Feld F8 zu gelangen?

Auch nur vier: 1) A1 — B3, 2) B3 — C5, 3) C5 — D7, 4) D7 — F8; oder 1) A1 — B3, 2) B3 — D4, 3) D4 — E6, 4) E6 — F8 oder 1) A1 — C2, 2) C2 — D4, 3) D4 — E6, 4) E6 — F8.

Um von A1 auf E8 zu gelangen?

Fünf: 1) A1 — C2, 2) C2 — B4, 3) B4 — D5, 4) D5 — C7, 3) C7 — E8, und auf viele andere Weise, z. B. 1) A1 — C2, 2) C2 — E3, 3) E3 — G4, 4) G4 — F6, 5) F6 — E8.

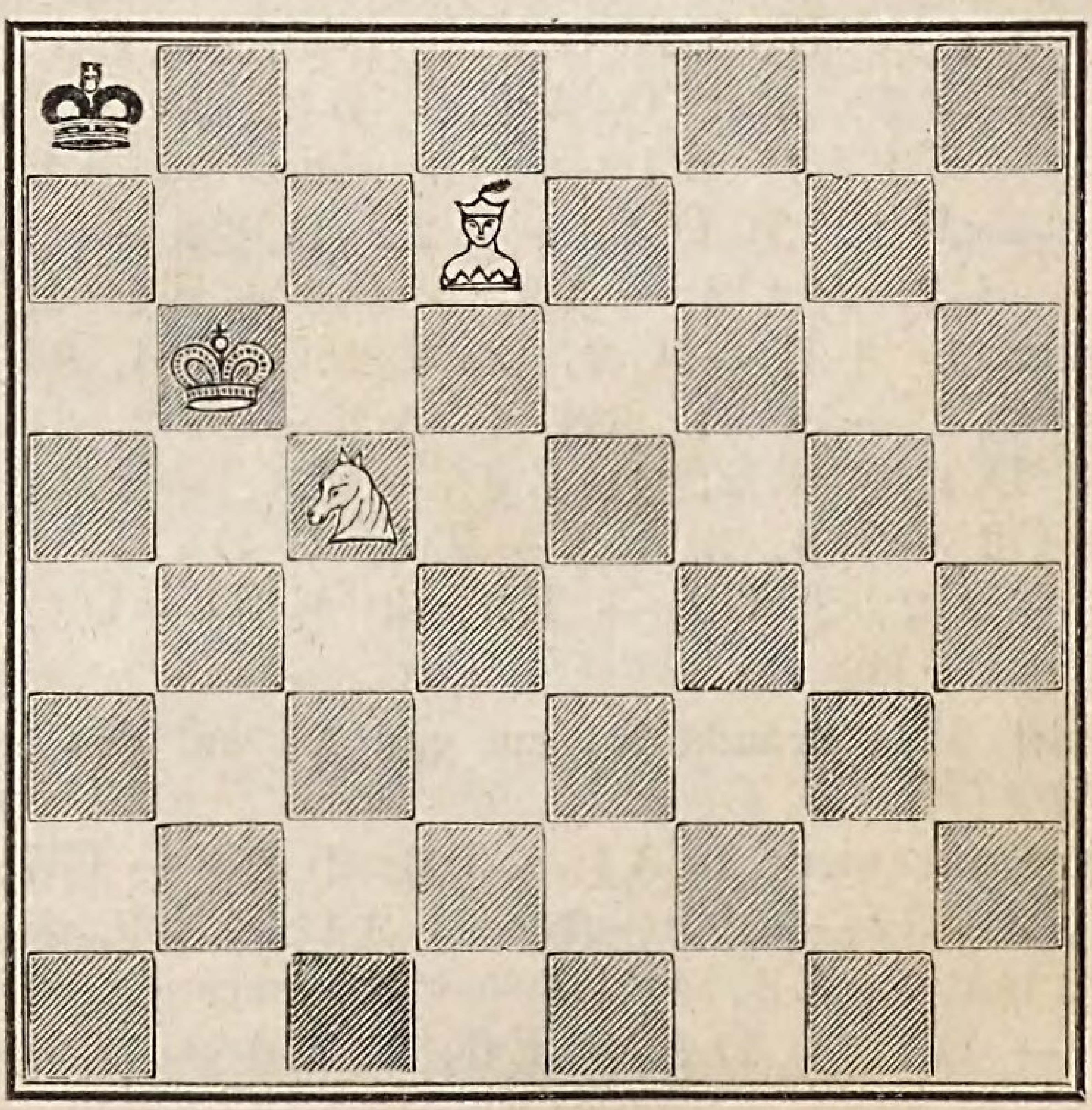
Diese sehr nützliche Uebung setze mit dem Freunde fort. Er zeige Dir, und Du ihm, das Feld, auf welches der Springer ziehen soll. Ehe Ihr aber den Springer berührt, müßt Ihr sagen, in wie viel Zügen Ihr das Ziel erreichen wollt. Es gibt so Manchen, der, obgleich er seit Jahren sich zu den Schachspielern zählt, doch nicht mit den Springern umzugehen weiß, weil er nie diese Uebung machte. Das Schwerste, was sich mit dem Springer ausführen läßt, ist: mit demselben alle Felder des Bretes zu betreten in 63 Zügen, oder auch in 64, indem der Springer auf das Feld, von dem er ausgegangen, zurückkehrt. Wie nennt man dieses Kunststück, mit dem kein Schachspieler, am wenigsten ein Anfänger, vertraut zu sein nöthig hat?

Den Rösselsprung.

Zwölftes Kapitel.

Matt durch Laufer und Springer.

Weiß zieht an und setzt mit dem dritten Zuge Matt.



Zwei Springer gegen den entblößten König können kein, wenigstens kein forcirtes Matt geben, wol aber der Springer und Laufer.

Auf welche Felder ist der schwarze König bei obiger Stellung beschränkt?

Auf die Felder A 8 und B 8.

Was für ein Zug wäre es, wenn Weiß zöge S. C 5 — A 6?

Der schlechteste, denn Schwarz wäre Patt.

Wie muß Weiß ziehen?

1) L. D 7 — E 6 (Abwartung).	1) K. A 8 — B 8.
2) S. C 5 — A 6 +.	2) K. B 8 — A 8.
3) L. E 6 — D 5 + und Matt.	

Stelle den Laufer wieder auf D 7, den Springer aber auf H 1. Es fragt sich nun, muß auch jetzt der Laufer ziehen, um ein Tempo zu gewinnen, oder kommt der S. zur rechten Zeit auf A 6 an, wo er dem Könige + gibt? Diese Berechnung kannst Du Dir sehr erleichtern. In dem ersten Zuge, den Weiß und Schwarz gethan, steht der schwarze König auf B 8, auch im 3. und 5. Zuge, und so oft die Anzahl der Züge ungleich ist.

So oft aber die Anzahl der Züge gleich ist, wohin hat der schwarze König gezogen?

Auf A 8.

In wie viel Zügen kommt der Springer von H 1 auf A 6?

In vier Zügen.

Und da dies eine gleiche Zahl ist, auf welches Feld muß Schwarz in seinem 4. Zuge ziehen?

Auf A 8.

Und was erfolgt nun im 5. Zuge?

L. D 7 — C 6 + und Matt.

Jetzt stelle den Springer auf G 1 — die übrigen Steine wie im Diagramme — und nun eine Frage, die Du um so eher beantworten wirst, wenn Du die Uebungen nicht unterließest, die das vorhergehende Kapitel Dir anempfahl. Kann die Anzahl der Züge, in welchen der Springer von G 1 auf A 6 geht, auch jetzt eine gleiche sein oder durch künstliche Winkelzüge werden?

Unmöglich; nur ungleich muß die Zahl der Züge sein, in welcher der Springer von einem schwarzen Felde auf irgend ein weißes gelangt.

Was wirst Du thun, um bei dieser Stellung Matt zu machen?

Den Laufer ziehen, um ein Tempo zu gewinnen.

Auf welchem Felde kann dann der Springer † geben?

Auf A 6.

Und zwar im wievielsten Zuge?

Im sechsten.

Also im 7. Matt. Aber schon im sechsten Zuge muß — wenn Du besser ziehst — das Matt erfolgen. Stände der Laufer auf C8 oder A6, auf welchem Felde könntest Du mit demselben † geben?

Auf B7.

Und stände der Springer in gehöriger Nähe, was könnte er?

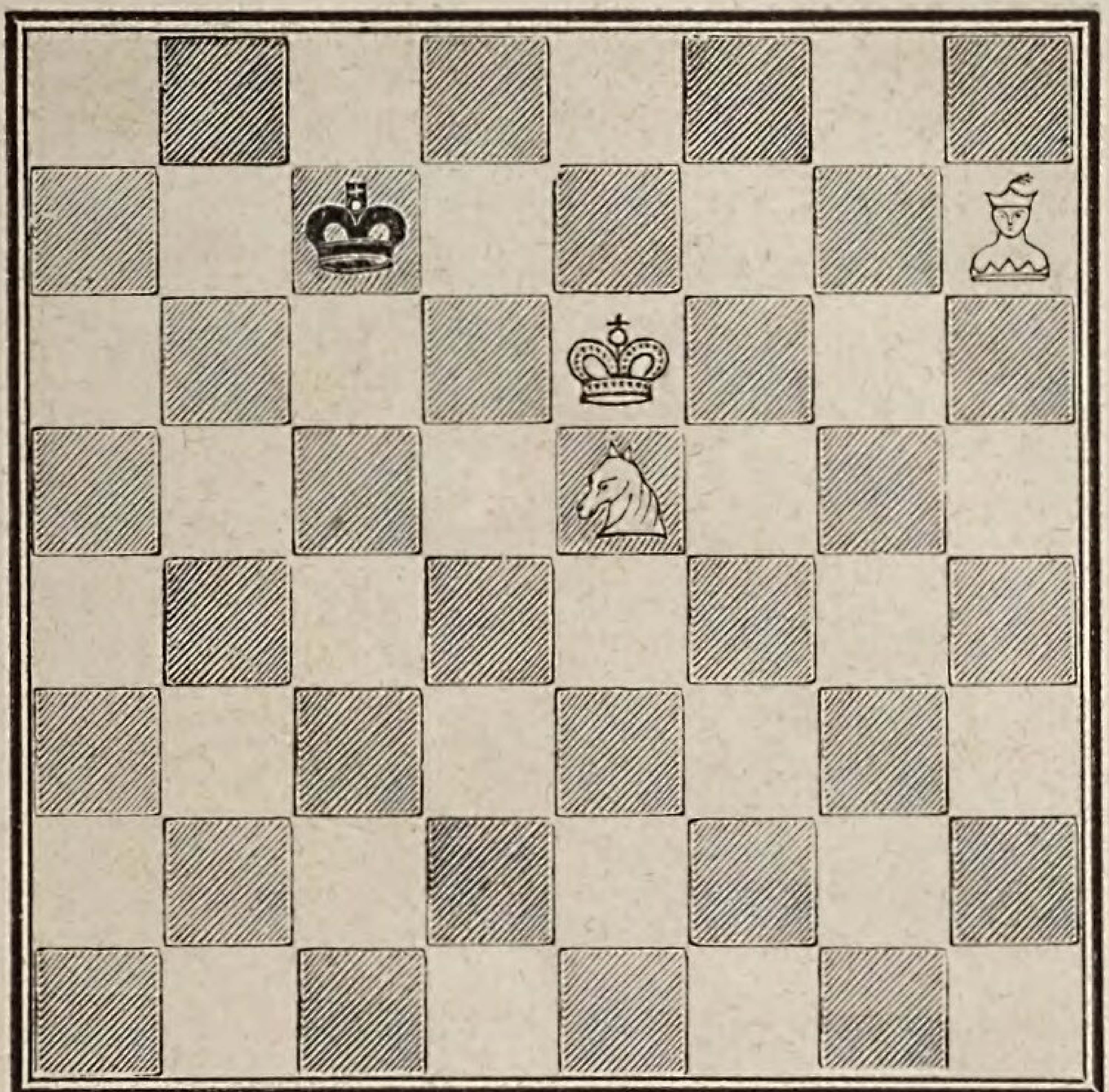
Matt geben.

Welche Vorbereitungszüge mußt Du thun?

1) L. D 7 — C 8 (oder B 5).	1) K. A 8 — B 8.
2) L. C 8 — A 6.	2) K. B 8 — A 8.
3) S. G 1 — E 2.	3) K. A 8 — B 8.
4) S. E 2 — D 4.	4) K. B 8 — A 8.
Und nun?	
5) L. A 6 — B 7 †.	5) K. A 8 — B 8.
6) S. D 4 — C 6 † und Matt.	

Also auch auf einem schwarzen Felde kann der König matt gesetzt werden, unmöglich aber auf einem schwarzen Eckfelde (auf H8 oder A1), noch auf den anstoßenden. Auf schwarzem Eckfelde könnte nur dann der König Matt gesetzt werden, wenn Weiß einen schwarzen Laufer hätte.

Bei der Stellung, die das folgende Diagramm Dir zeigt, mußt Du daher den König auf A 8 treiben. Dieses Treiben kann nur dann glücklich von Statten gehen, wenn Du künstlich den Springer so benutzest, daß er die Stelle eines schwarzen Laufers vertritt, indem er dem Könige die schwarzen Felder abschneidet. Wie mußt Du bei obiger Stellung mit dem Springer ziehen, um die Felder B6 und C5 zu nehmen?

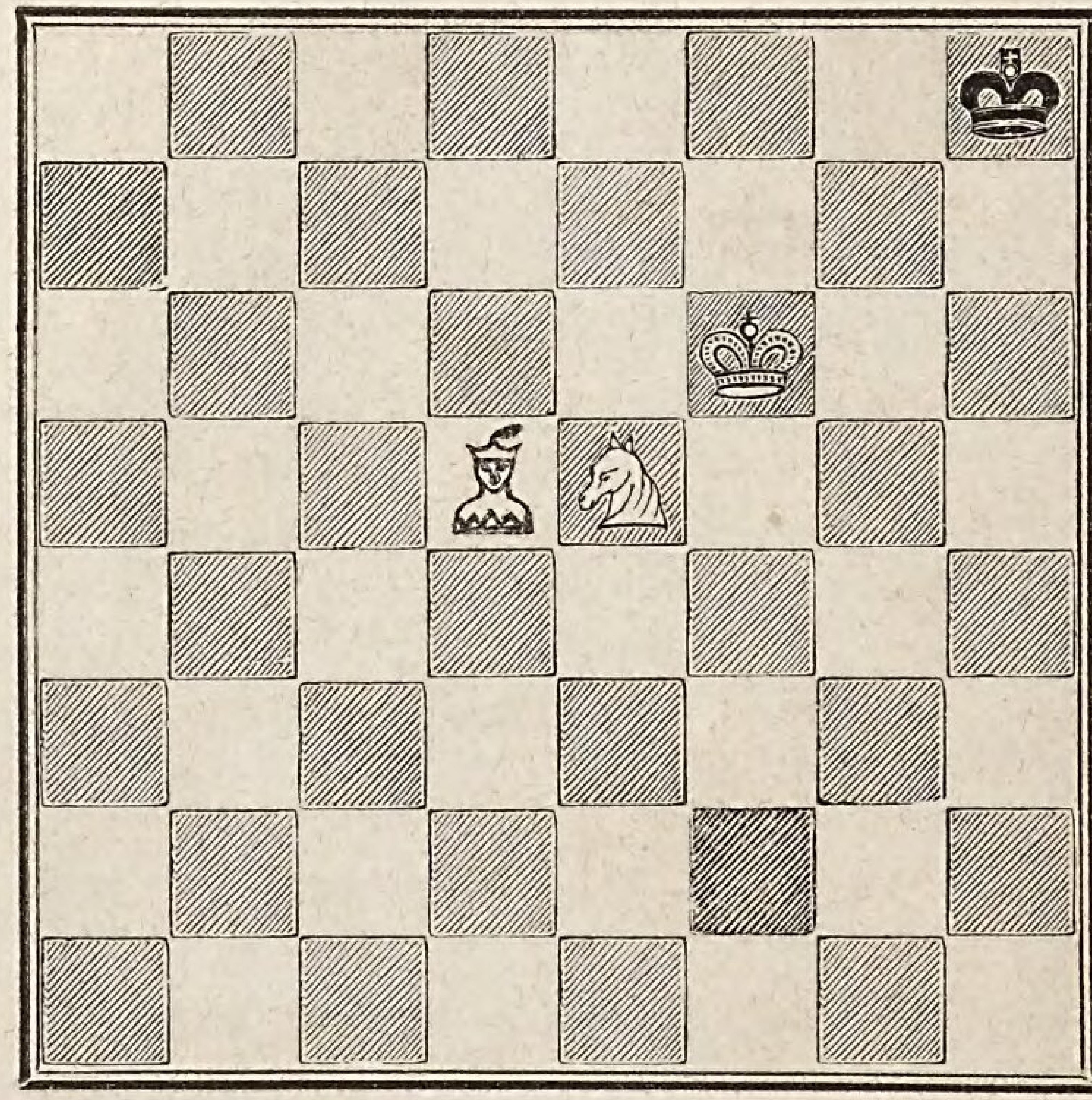


1) S. E 5 — D 7.	1) K. C 7 — C 6.

Und wie ziehst Du nun?

2) L. H 7 — D 3.	2) K. C 6 — C 7.
3) L. D 3 — E 4.	3) K. C 7 — D 8.
4) K. E 6 — D 6.	4) K. D 8 — E 8.
5) L. E 4 — G 6 +.	5) K. E 8 — D 8.
6) S. D 7 — C 5.	6) K. D 8 — C 8.
7) L. G 6 — F 7.	7) K. C 8 — D 8.
8) S. C 5 — B 7 +.	8) K. D 8 — C 8.
9) K. D 6 — C 6.	9) K. C 8 — B 8.
10) K. C 6 — B 6	10) K. B 8 — C 8.
11) L. F 7 — E 6 +.	11) K. C 8 — B 8.
12) S. B 7 — C 5	12) K. B 8 — A 8.

u. s. w., wie Dir bekannt. Obige Stellung hast Du zu merken und diese Züge zu wiederholen, bis sie Dir geläufig sind. Dann erst lerne, wie der König von einem schwarzen Eckfelde auf ein weißes getrieben wird:



Bei dieser Stellung kannst Du den König eben so gut auf H 1, als auf A 8 matt setzen; auf H 1, wenn Du beginnst: S. E 5 — G 6 +; auf A 8, wenn Du beginnst:

1) S. E 5 — F 7 +.	1) K. H 8 — H 7.
2) L. D 5 — E 4 +.	2) K. H 7 — G 8.
3) L. E 4 — F 5 ein Tempo zu gewinnen.	3) K. G 8 — F 8.

Wie nimmt Weiß das Feld G 8?

4) L. F 5 — H 7.	4) K. F 8 — E 8.

Nun ist das Feld F 8 zu nehmen. Das kann nur durch den Springer in zwei Zügen geschehen, indem er zieht

5) S. F 7 — E 5.	5) K. E 8 — F 8. (konnte auch auf D 8 ziehen).
6) S. E 5 — D 7 +.	6) K. F 8 — E 8.
7) K. F 6 — E 6.	7) K. E 8 — D 8.
8) K. E 6 — D 6.	8) K. D 8 — E 8.
9) L. H 7 — G 6 +.	9) K. E 8 — D 8.
10) L. G 6 — F 7.	10) K. D 8 — C 8.

Jetzt wiederholt sich dasselbe Manoeuvre, das der Springer im 5. und 6. Zuge machte.

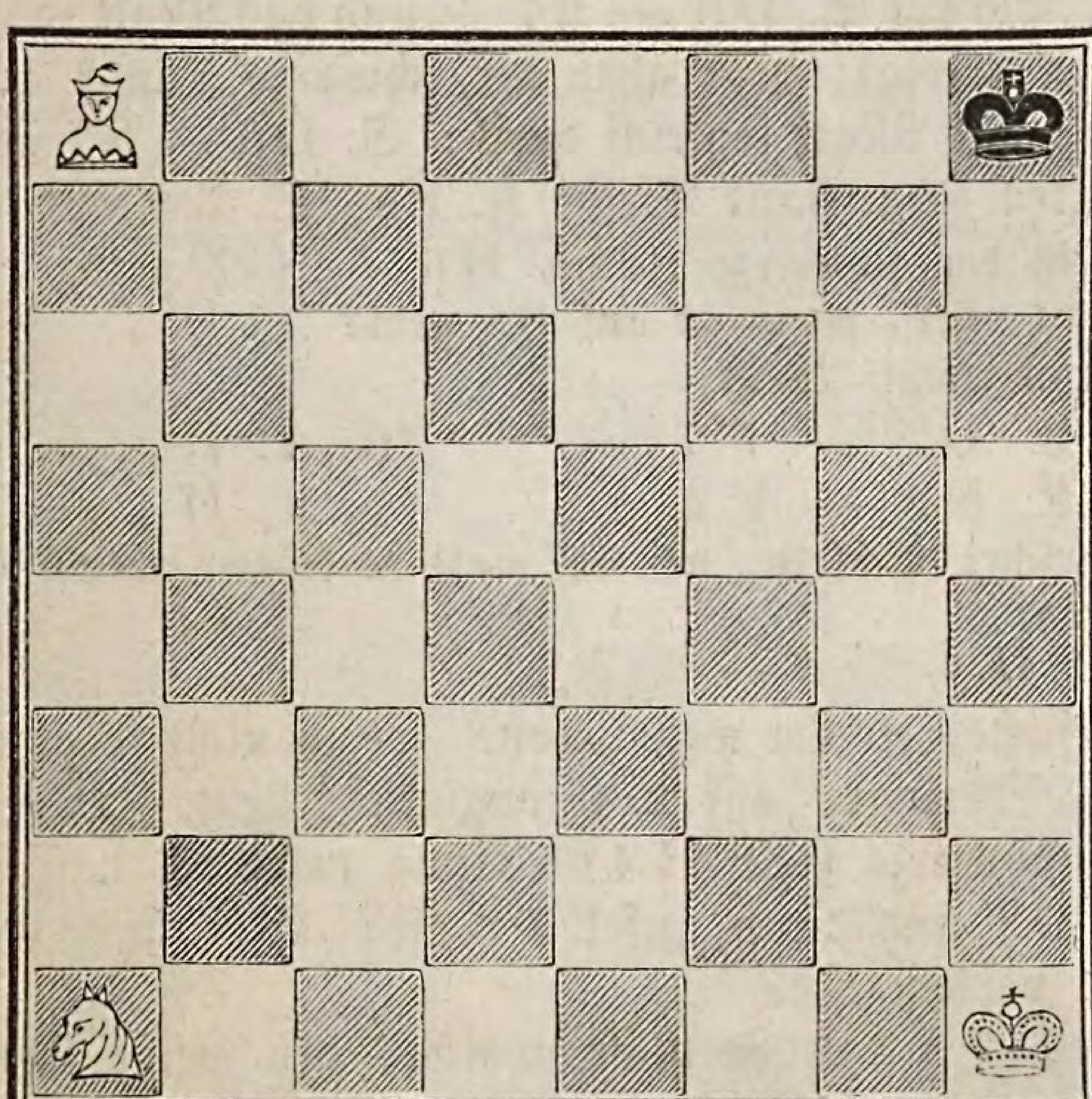
11) S. D 7 — C 5.	11) K. C 8 — D 8.
12) S. C 5 — B 7 +.	12) K. D 8 — C 8.
13) K. D 6 — C 6.	13) K. C 8 — B 8.
14) K. C 6 — B 6.	14) K. B 8 — C 8.
15) L. F 7 — E 6 +.	15) K. C 6 — B 8.
16) L. E 6 — D 7 u. s. w.	

Im vierten Zuge stand der weiße König auf F 6, der Springer auf E 5, der Laufer auf H 7, der schwarze König auf E 8. Er war am Zuge und zog auf F 8. Wie nun aber, wenn er auf D 8 zieht?

5) K. F 6 — E 6.	5) K. D 8 — C 7.

6) S. E 5 — D 7 u. s. w., denn das ist ja die Stellung und das sind die Züge, die Du Dir so gut gemerkt hast. Wiederhole, oder wiederholet das Spiel vom ersten Zuge an. Dann treibet auch den König von H 8 auf H 1. Ganz dieselben Züge.

Dann macht Euch einander matt, bei folgender Stellung das Spiel beginnend.



Wie hier ungefähr zu verfahren sei, mögen folgende Züge andeuten:

1) K. H 1 — G 2.	1) K. H 8 — G 7.
2) K. G 2 — F 3.	2) K. G 7 — F 6.
3) K. F 3 — F 4.	3) K. F 6 — E 6.
4) S. A 1 — B 3.	4) K. E 6 — F 6.
5) L. A 8 — D 5.	5) K. F 6 — G 6.

Wie nimmt Weiß das Feld F 6?

6) S. B 3 — D 2.	6) K. G 6 — F 6.
7) S. D 2 — E 4 +.	7) K. F 6 — G 6.
8) K. F 4 — G 4.	8) K. G 6 — H 6.
9) K. G 4 — F 5.	9) K. H 6 — G 7.
10) S. E 4 — D 6.	10) K. G 7 — H 6.
11) L. D 5 — F 7.	11) K. H 6 — G 7.
12) L. F 7 — E 8.	12) K. G 7 — H 6, konnte auch auf F 8 gehen; auch bei diesem Zuge erfolgt, da der L. durch den Springer gedeckt ist:
12) K. F 5 — F 6.	12) K. H 6 — H 7.

13) L. E 8 — G 6 +. Der schwarze König geht nun auf H 8, worauf S. D 6 — F 7 + und das Matt in 18 oder 20 Zügen erfolgt; zieht aber der schwarze König auf H 6, so erfolgt das Matt sogleich durch: S. D 6 — F 7 oder F 5. Im neunten Zuge stand Weiß: K. F 5, S. E 4 und L. D 5. Hier hatte der schwarze König H 6 — G 7 gezogen.

Wie nun aber, wenn er auf H 5 geht?

Dann zieht Weiß:

10) L. D 5 — F 7 +.	10) K. H 5 — H 4.
11) K. F 5 — F 4.	11) K. H 4 — H 3.

Auf welches Eckfeld, um da matt zu setzen, treibst Du nun den König?

Auf H 1.

Das versuche, eh Du weiter liest. Es ist nicht so ganz leicht, weil der Springer auf E 4 ungünstig steht. Wie nimmst Du das schwarze Feld H 4? Etwa dadurch, daß Du den S. auf D 2 und dann auf F 3 ziehst? Warum wäre dieser Zug der verkehrteste?

Weil F 3 das Feld ist, welches der weiße König einnehmen muß.

Welches aber ist das Feld, das der Springer betreten muß, um das Feld H 4 zu nehmen?

Das Feld G 2.

In wie viel Zügen kommt der Springer von E4 auf G2?

In vier Zügen.

Und diese Züge sind?

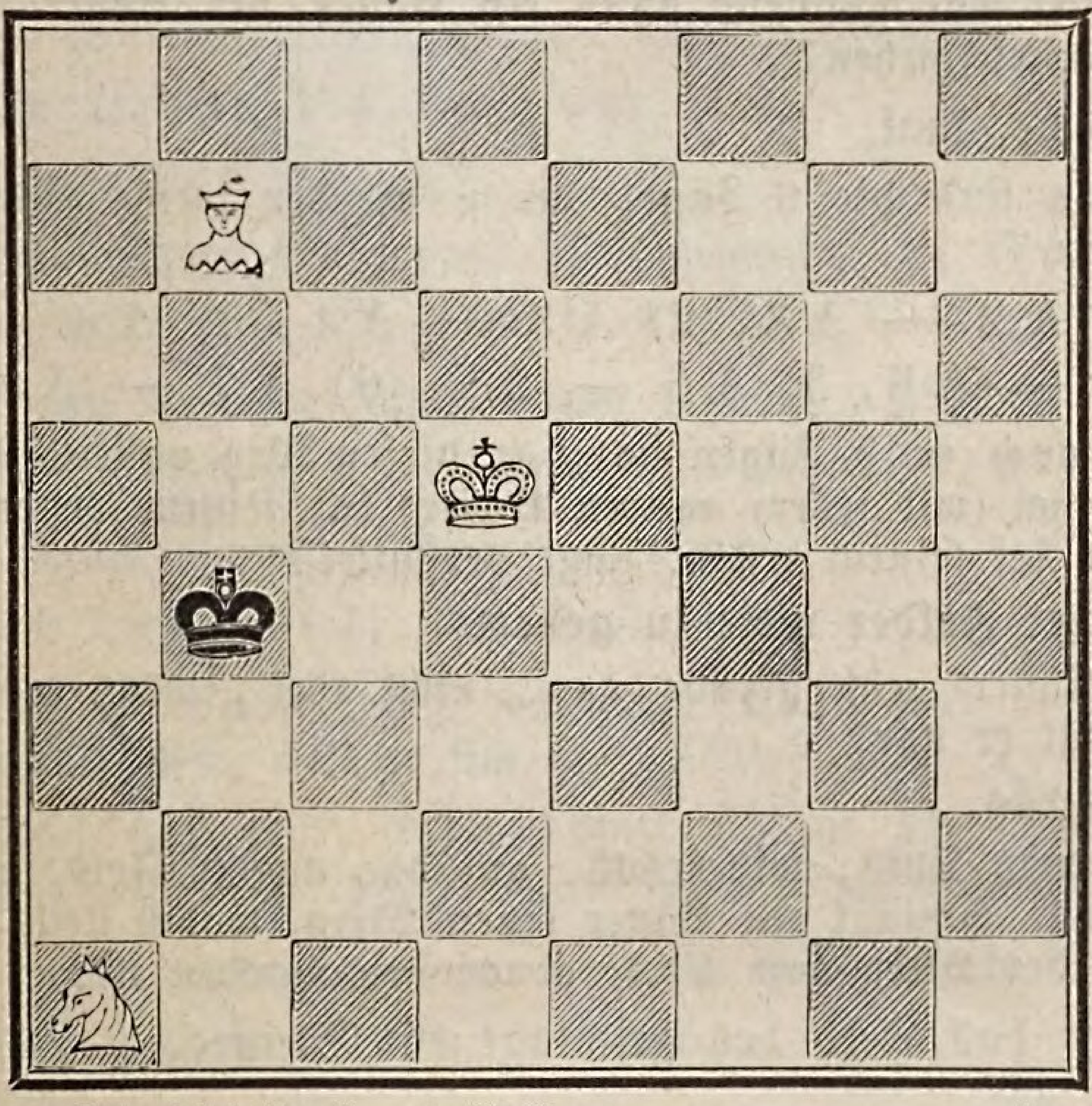
1) von E4 auf F2 + oder C5, 2) von da auf D3, 3) von D3 auf E1, 4) von E1 auf G2.

Geht Schwarz auf F1, so sind nur die beiden ersten Springerzüge nöthig, denn wie zieht dann Weiß?

K. F4 — F3.

Die Stellung im obigen Diagramm läßt noch ganz andere Züge zu, als der schwarze König gethan. So kann derselbe ganz gut in den ersten vier Zügen auf D6 gehen. Es bleibt daher für Euch noch genug zu thun übrig. Aber warum uns bei diesem Spiele so lange aufhalten? Weil es ganz besonders sich dazu eignet, den Anfänger Schachlogik zu lehren. Es läßt ihn mit Verstand und Ueberlegung spielen und bringt ihn weiter, als Manche, die Jahre lang gespielt haben, gekommen sind; denn das Heer der Schachspieler heißt Legion, die gedankenlos drauf los ziehen, bis ein plumper Zufall es macht, daß Einer den Andern matt setzt, welches mit desto größerem Jubel zu geschehen pflegt, je weniger die Kunst daran Antheil hat. — Zum Schlusse noch eine kleine Aufgabe:

Schwarz zieht an und macht das Spiel remis.



Das wird Dir ein Leichtes sein, wenn Du Dich erinnerst, daß der Springer auf A1 nur auf zwei Felder ziehen kann. Der schwarze König geht im ersten Zuge auf C3, im 2. auf B2, um im 3., wie Weiß auch ziehe, den Springer zu schlagen. Zieht Weiß im 1. oder 2. Zuge den Springer, so geht derselbe noch eher verloren. Stände der weiße König auf E4, so könnte der Laufer zur Hülfe kommen; auf D5 deckte er das Feld B3.

Dreizehntes Kapitel.

Die Bauern.

Wenn alle Figuren eben so gut vorwärts als rückwärts gehen können, wie nur kann der Bauer gehen?

Nur vorwärts, nie rückwärts.

Die weißen Bauern, die beim Aufsatze auf der zweiten Reihe stehen, nach welcher Reihe gehen sie?

Nach der achten.

Und die schwarzen Bauern, die auf der 7. Reihe ihren Stand haben, nach welcher Reihe gehen sie?

Nach der ersten.

Wie viel mal höchstens kann ein Bauer, als Bauer, in dem ganzen Spiele ziehen?

Sechs mal.

Welches sind die 6 Züge, die z. B. der weiße Bauer A2 thun kann?

1) A2 — A3, 2) A3 — A4, 3) A4 — A5, 4) A5 — A6, 5) A6 — A7, 6) A7 — A8.

Aber auch in 5 Zügen kann er diesen Weg vollenden, denn was ist ihm (wie jedem andern Bauer) bei seinem ersten, aber auch nur bei seinem ersten, Zuge verstattet?

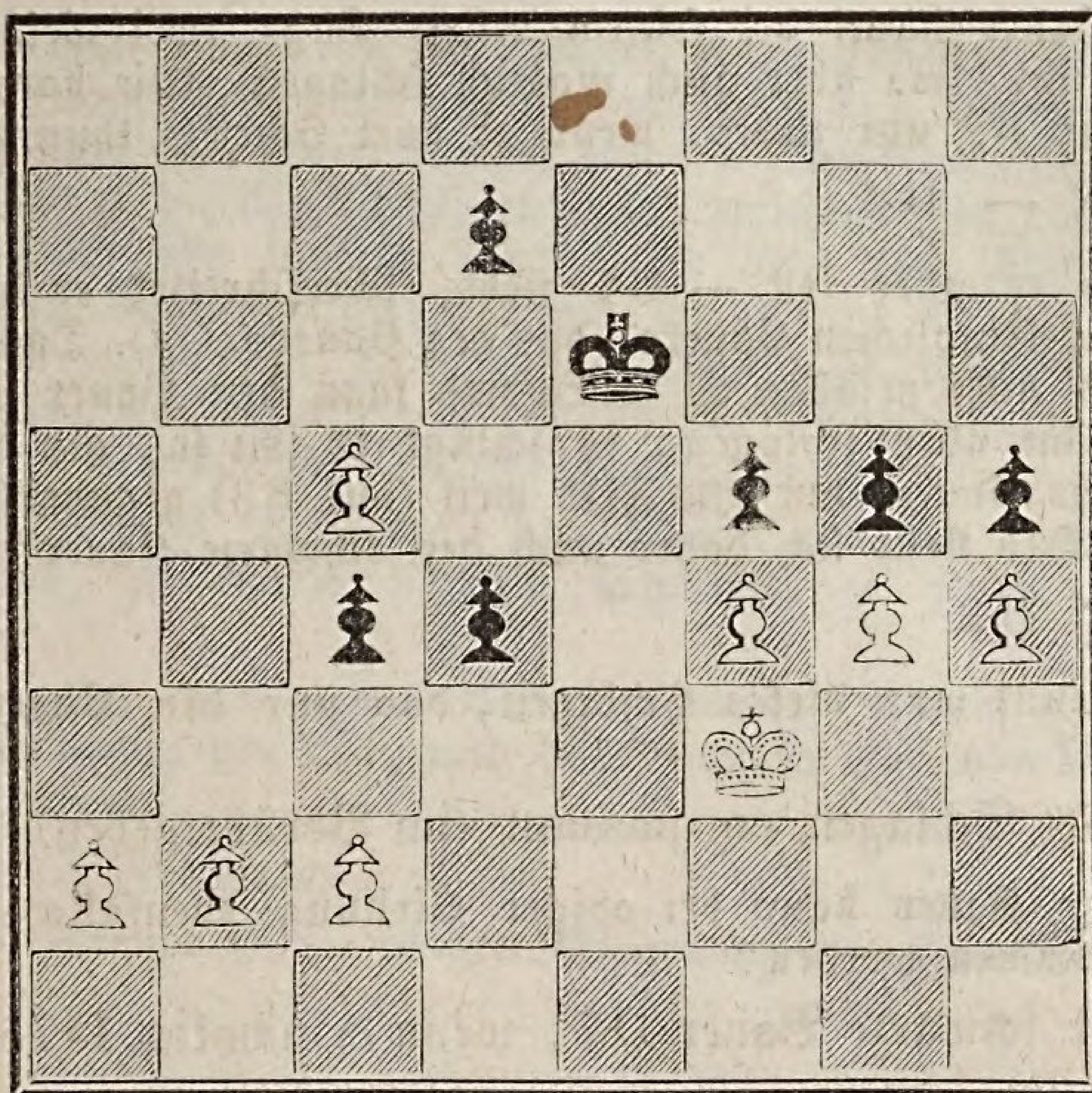
Zwei Felder weit zu gehen.

Der Bauer geht gerade aus, nicht aber, wenn er schlägt; wie schlägt er nur?

Schräg.

Und zwar links, wie rechts, auf das nächste Feld, aber nie rückwärts. Schlägt ein Bauer einen Stein, wohin stellt er sich, nachdem der Stein vom Brete genommen worden ist?

Auf das Feld des geschlagenen Steines.



Der Anziehende gewinnt. Davon nachher.

Nimm Dein Schachbret und setze dieses Endspiel auf.

Welche von den weißen Bauern können schlagen?

Die Bauern F 4, G 4 und H 4.

Wie kann Weiß schlagen?

F 4 nimmt G 5, oder G 4 nimmt H 5, oder derselbe Bauer nimmt F 5 †, oder H 4 nimmt G 5.

Wie kann Schwarz schlagen und zugleich † bieten?

F 5 nimmt G 4 †, oder H 5 nimmt G 4 †.

Wie schlägt Schwarz, ohne † zu bieten?

G 5 nimmt H 4, oder G 5 nimmt F 4.

Auf welche Felder darf der weiße König bei obiger Stellung nicht ziehen, weil er sich in † stellte?

Nicht auf E 3, denn dahin schlägt der Bauer D 4, und nicht auf E 4, denn dahin schlägt der Bauer F 5.

Auf welche Felder darf der schwarze König nicht ziehen?

Nicht auf D 6, noch auf E 5.

Der Bauer kann bei seinem ersten Zuge zwei Felder weit gehen, nicht etwa aber auch zugleich schlagen. Wie kann daher der Bauer B2 nur ziehen, wenn er zwei Schritte thun soll?

B 2 — B 4.

Indem er aber B2 — B4 zieht, überschreitet er das Gebiet eines feindlichen Bauers (das des Bauers C4). Das braucht sich dieser nicht gefallen zu lassen und kann den Bauer schlagen. Will er ihn aber schlagen, so schlägt er ihn so, als wäre er (der weiße Bauer) nur ein Feld weit (auf B3) gegangen. Auf welches Feld stellt sich daher auch der schwarze Bauer?

Auf B 3.

Wie nennt man dieses Schlagen, das nur den Bauern verstattet ist?

Das Schlagen en passant (im Vorübergehen).

Welcher Bauer kann bei obiger Stellung ebenfalls en passant genommen werden?

Der schwarze Bauer D 7, wenn er nämlich D 7 — D 5 ziehen will.

Auf welches Feld stellt sich dann der weiße Bauer C5?

Auf D 6.

Wie pflegt man beim Schreiben, um deutlich zu sein, dies zu bezeichnen?

C 5 nimmt en passant.

Obgleich keiner dieser Bauern matt setzen kann, so sind sie doch von großer Bedeutung, denn was wird jeder weiße Bauer, sobald er auf die 8. Reihe — und jeder schwarze, sobald er auf die erste Reihe gelangt?

Offizier.

Für jeden dahin gelangenden Bauer kann man eine Dame — was aber auch eben so gut wählen?

Einen Springer, Thurm oder Laufer.

Gewöhnlich nimmt man den Bauer vom Brete und setzt den verlangten Offizier an seine Stelle. Doch ist dieses Umtauschen, besonders wenn nur noch wenige Steine auf dem Brete sich befinden, nicht nöthig. Welche Erklärung ist aber nöthig, sobald man einen Bauer auf sein letztes Feld zieht?

Ob er eine Dame, ein Thurm, Laufer oder Springer sein solle.

Kann man aber für den Bauer einen Offizier verlangen, den man noch nicht verloren hat, und den das Schachspiel gar nicht enthält, eine zweite Dame, einen dritten Springer u. s. w.? So sonderbar die Regel scheinen mag, welche dieses gestattet, so weiß sie doch den tapfern Bauer, der das letzte Feld erringt, unter allen Umständen, auch dann, wenn kein einziger Offizier geschlagen worden ist, zu belohnen. Welche Regel mußt Du aber um so mehr anerkennen, da alle großen Schachspieler und alle namhaften Schachklubs dieselbe angenommen haben?

Die Regel, daß man den Bauer auch zu einer zweiten Dame, zu einem dritten Springer u. s. w. erheben kann.

Wie nennt man einen Bauer, der bei keinem feindlichen Bauer vorbeizugehen hat, und daher um so eher das letzte Feld erreichen kann?

Einen Freibauer.

Welcher Bauer ist im obigen Diagramm ein Freibauer?

A 2.

Wie nennt man einen Bauer, der von einem andern Bauer unterstützt oder gedeckt ist?

Einen verbundenen Bauer.

Schlägt Weiß F 4 — G 5, durch welchen Bauer ist dann der weiße Bauer G 5 gedeckt?

Durch H 4.

Wie nennt man zwei Bauern, die auf einer und derselben Linie stehen?

Einen Doppelbauer.

Welche Bauern sind hier Doppelbauern?

C 2 und C 5; D 4 und D 7.

Wie nennt man drei Bauern auf einer Linie, die auch vorkommen können?

Einen dreifachen Bauer oder Triplebauer.

Bei obiger Stellung macht der Anziehende, indem er zuerst eine Dame erlangt, matt. Weiß soll anziehen. Welchen Bauer wirst Du zuerst ziehen? Etwa den Freibauer? Versuch's!

Weiß.	Schwarz.
1) A 2 — A 4 in der Absicht eine Dame zu bekommen.	1) F 5 nimmt G 4 +.
2) K. F 3 — G 3.	2) G 5 — H 4 +.

3) K. nimmt H 4. 3) D 4 — D 3.
4) C 2 nimmt D 3. 4) C 4 nimmt D 3.
5) A 4 — A 5. 5) D 3 — D 2.
6) A 5 — A 6. 6) D 2 — D 1 wird Dame.
7) A 6 — A 7. Die schwarze Dame kann nun auf A 1, oder A 4 sich stellen, um im nächsten Zuge den Bauer A 7, oder wenn derselbe eine Dame geworden ist, die weiße Dame A 8 zu nehmen. Auch folgender Zug, der ein Matt vorbereitet, ist gut:
7) Dame D 1 — D 5.
8) B 2 — B 4.
Länger hält sich Weiß, wenn es die Dame, die es bekommen kann, sich schlagen läßt.
8) K. E 6 — F 5.
9) K. H 4 — G 3; schlägt nicht, um nicht durch die Dame auf H 1 matt zu werden. 9) Dame D 5 — F 3 +.
10) K. G 3 — H 2. 10) G 4 — G 3 +.
11) K. H 2 — H 3. Hierauf könnte Schwarz den Bauer G 3 — G 2 ziehen und + geben, nämlich durch die Dame, indem dieselbe in Wirkung tritt.

Wie nennt man ein solches †, das nicht mit dem Steine, mit welchem man zieht, sondern durch einen dahinter stehenden Stein gegeben wird?

Ein aufgedecktes +.

Ein solches †, oft von großem Nutzen, wäre hier ein verlorener Zug. Wie aber kann Schwarz in 2 Zügen Matt setzen?

11) D. F 3 — F 2.
12) A 7 — A 8 wird Dame. 12) D. F 2 — H 2 + und Matt.

Zieht der weiße König im 11. Zuge, anstatt auf H 3, auf G 1, so gibt die Dame auf F 2 + und dann auf H 2 Matt.

Weiß hat das Spiel verloren, das er hätte gewinnen müssen. **Er?** Ist das richtig gesagt?

Sehr gut; man versteht darunter den Herrn Weiß, der darum so heißt, weil er mit den Weißen spielt.

Wie hätte er ziehen sollen?

1) G 4 nimmt F 5 +. 1) K. nimmt F 5.
2) F 4 nimmt G 5. Was soll Schwarz thun?

Auf den Bauer C 5 losgehen, denselben nehmen und verhindern, daß A 2 zur Dame gehe? Das kann er. Aber Weiß zieht sogleich G 5 — G 6 und bringt entweder diesen oder den Bauer A 2 zur Dame.

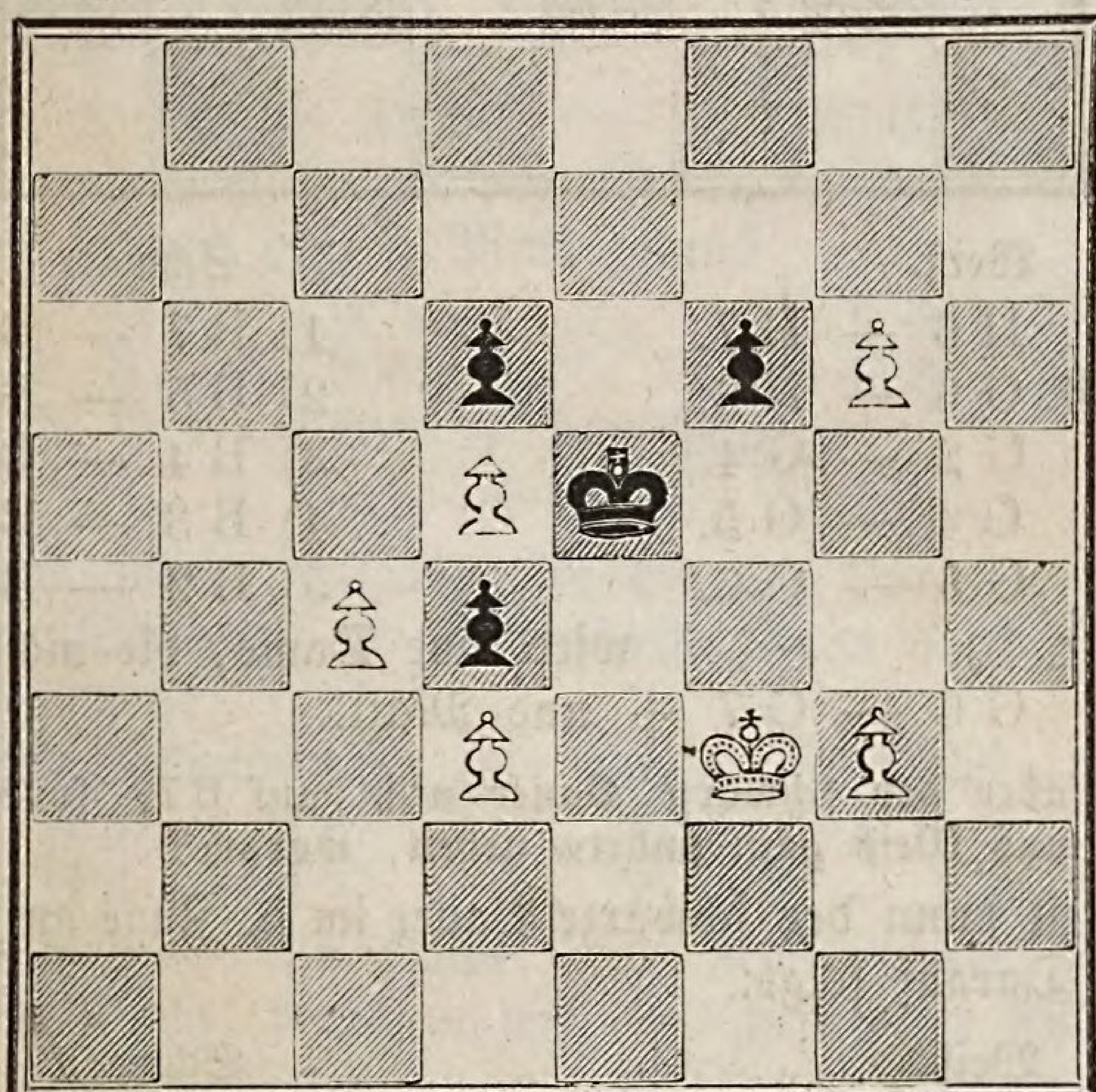
Er versucht: 2) D 4 — D 3.

3) C 2 nimmt D 3.	3) C 4 nimmt D 3.
4) A 2 — A 4.	4) D 3 — D 2.
3) K. F 3 — E 2.	

Kein Schachspieler spielt dieses Spiel weiter; steht er so schlecht, als Schwarz, so **„gibt er die Partie auf"**. Du aber sollst es mit Deinem Freunde fortsetzen und das Matt durch die wenigsten Züge zu bewerkstelligen suchen.

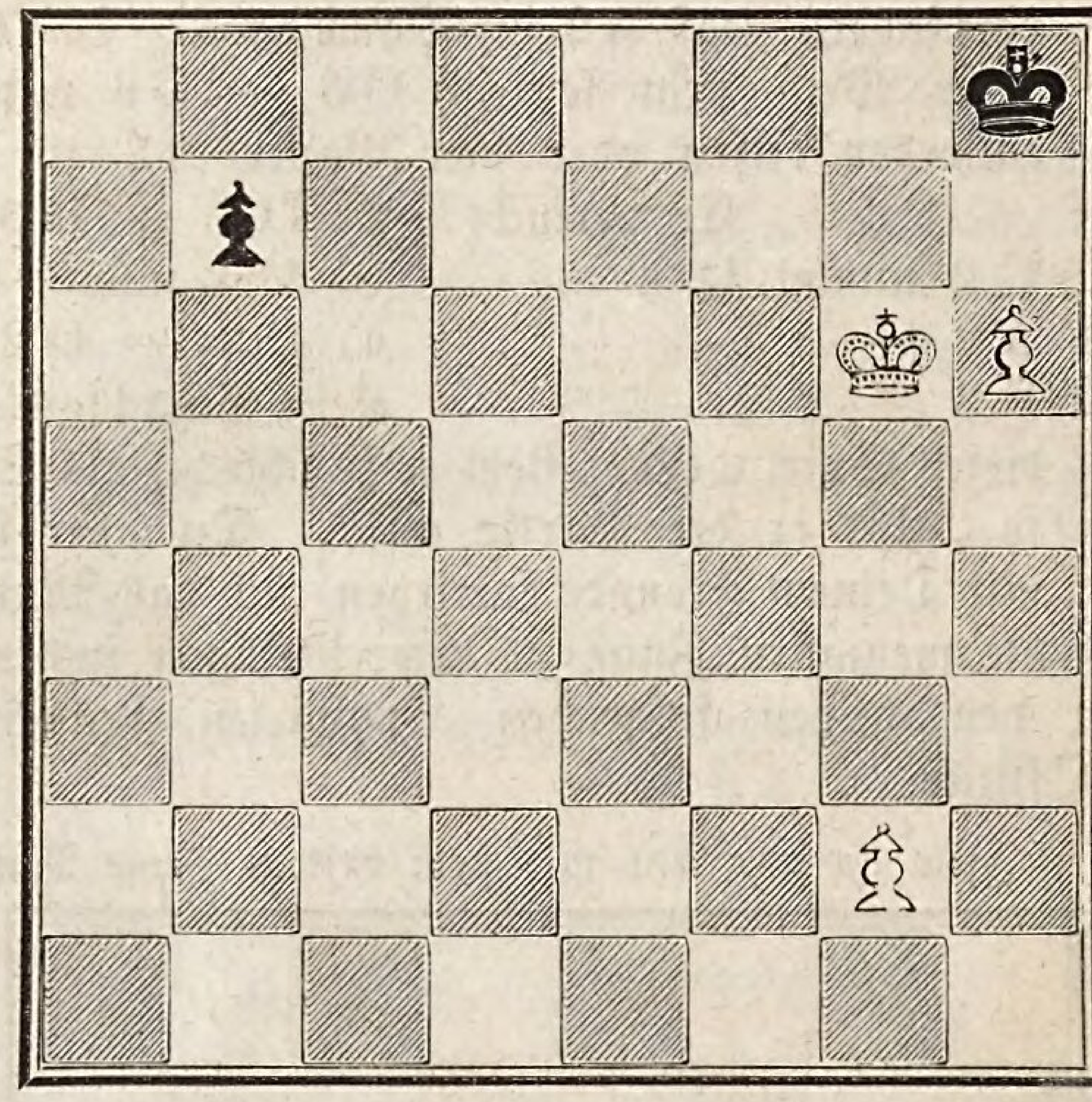
In den beiden folgenden Endspielen braucht Weiß keinen Offizier.

Weiß zieht an und setzt mit dem dritten Zuge Matt.



Weiß.	Schwarz.
1) K. F 3 — G 4.	1) F 6 — F 5 +. Schwarz hat keinen andern Zug.
2) K. G 4 — G 5.	2) F 5 — F 4.
3) G 3 nimmt F 4 + und Matt.	

Weiß zieht an und setzt mit dem sechsten Zuge Matt.



Weiß.	Schwarz.
1) H 6 — H 7.	1) B 7 — B 5.
2) K. G 6 — H 6.	2) B 5 — B 4.
3) G 2 — G 4.	3) B 4 — B 3.
4) G 4 — G 5.	4) B 3 — B 2.
5) G 5 — G 6.	5) B 2 — B 1. wird eine Dame, die nichts hilft.
6) G 6 — G 7 + und Matt.	

Steht aber der schwarze Bauer nicht auf B 7, sondern auf C 7, so muß Weiß ganz anders ziehen, warum?

Weil dann der schwarze Bauer im 5. Zuge auf C 1 + bietet. Darauf folgt:

Weiß.	Schwarz.
6) K. H 6 — H 5.	6) Dame C 1 — G 1.
7) K. H 5 — H 6. Geht der König auf H 4, so nimmt die Dame den Bauer G 6 sogleich.	7) D. G 1 — G 4.
8) G 6 — G 7 +.	8) D. nimmt G 7 +.
9) K. H 6 — H 5.	9) K. nimmt H 7.

In wie viel Zügen Matt?

In vier Zügen, indem die Dame auf G 2 und der schwarze König in zwei Zügen von H 7 auf F 6 geht.

Aber auch wenn Schwarz einen Bauer auf C 7 hat, muß Weiß beim Anzuge gewinnen, nur muß er den König nicht auf H 6, sondern auf F 7 stellen. Aber darf er das im ersten Zuge?

Nein; der schwarze König würde auf H 7 ziehen und den Bauer angreifen. Darum:

1) G 2 — G 4.	1) C 7 — C 5.
2) G 4 — G 5.	2) C 5 — C 4.
3) K. G 6 — F 7.	3) K. H 8 — H 7.

Zieht Schwarz C 4 — C 3, so erfolgt das Matt schon im 7. Zuge: 4) G 5 — G 6, 5) G 6 — G 7 +, 6) G 7 — G 8 Dame +, der schwarze König nimmt den Bauer H 6, 7) D. G 8 — G 6 + und Matt.

4) G 5 — G 6 +.	4) K. nimmt H 6.
5) G 6 — G 7.	5) C 4 — C 3.
6) G 7 — G 8 Dame.	6) K. H 6 — H 5.

Weiß kann in 2 Zügen den schwarzen Bauer bekommeu, aber wie in drei Zügen Matt geben?

7) D. G 8 — G 3.	7) C 3 — C 2.
8) K. F 7 — F 6.	8) C 2 — C 1 Dame.
9) D. G 3 — H 3 + und Matt.	

Eine andere Aufgabe gibt Dir das Diagramm auf der folgenden Seite mit der Unterschrift: Kann Weiß beim Anzuge gewinnen?

Weiß bekommt eher eine Dame, als Schwarz.

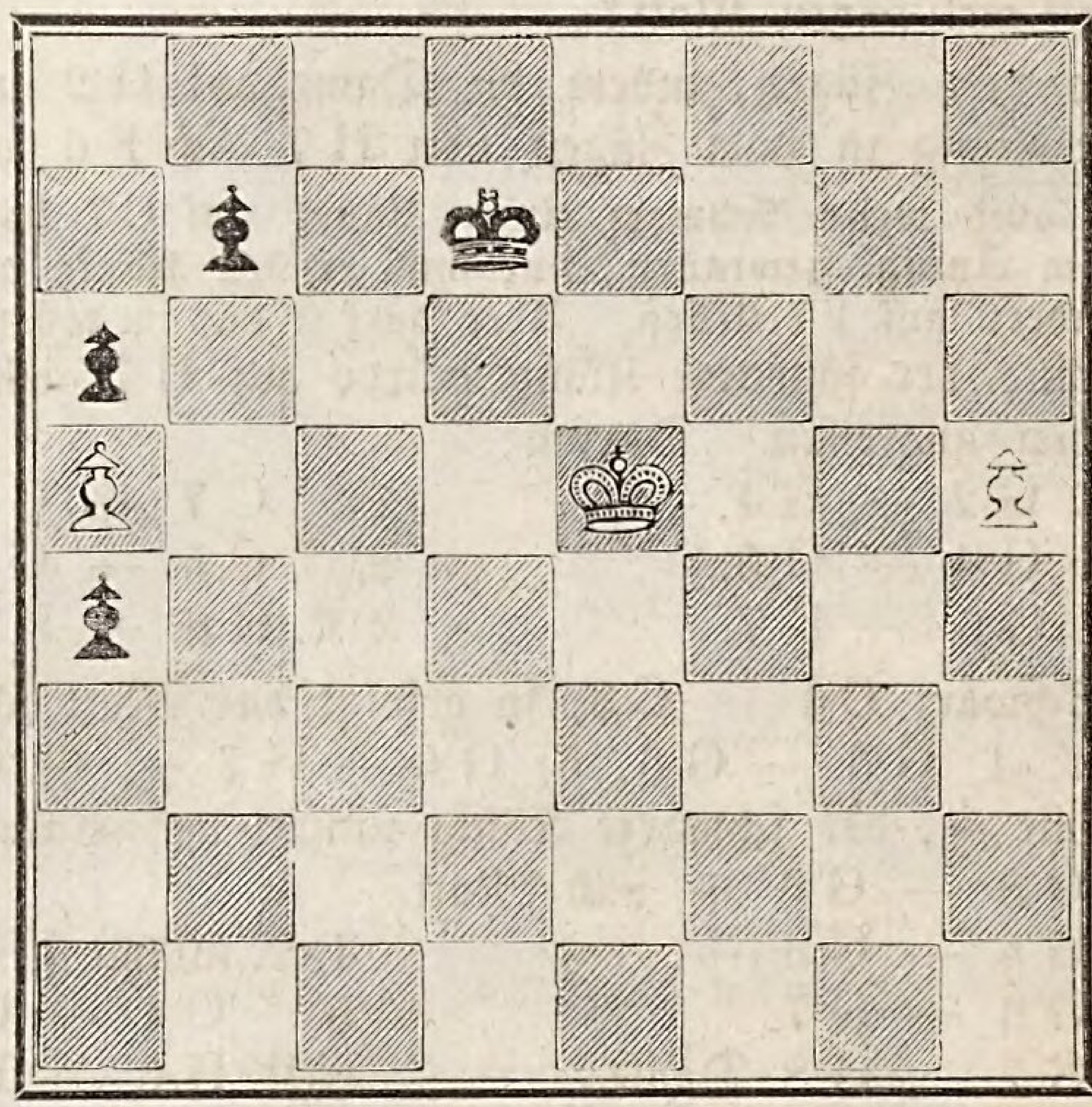
1) H 5 — H 6.	1) A 4 — A 3.
2) H 6 — H 7.	2) A 3 — A 2.
3) H 7 — H 8 Dame.	3) A 2 — A 1 bekommt

auch eine Dame, bietet zugleich +, der weiße König muß ziehen, die Dame A 1 nimmt die Dame H 8 und gewinnt.

Worauf muß daher Weiß bedacht sein, anstatt den Bauer H 5 zur Dame bringen zu wollen?

Den Bauer A 4 zu erobern.

1) K. E 5 — D 4.	1) A 4 — A 3.
2) K. D 4 — C 3.	2) A 3 — A 2.
3) K. C 3 — B 2.	3) A 2 — A 1 Dame +.



Kann Weiß beim Anzuge gewinnen?

Weiß nimmt die Dame; was aber soll nun Schwarz thun? Der schwarze König kann in drei Zügen den Bauer A5 gewinnen; was aber thut unterdessen Weiß?

Der Bauer H 5 geht zur Dame und gewinnt das Spiel.

Kann Schwarz das hindern?

Sehr wohl; der schwarze König muß nicht auf den Bauer A 5, sondern auf den Bauer H 5 losgehen.

In wie viel Zügen kann er diesen Bauer gewinnen, mag derselbe stehen bleiben, oder vorwärts gehen?

In vier Zügen.

Was thut unterdessen Weiß, anstatt den Bauer H5, der einmal nicht gerettet werden kann, zu ziehen und ein Tempo zu verlieren?

Der weiße König geht in vier Zügen von A 1 auf C 5.

Was thut derselbe König in den nächsten vier Zügen?

Er geht auf B 6, nimmt B 7, dann A 6 und zieht auf B 7, damit der Bauer zur Dame gehe und gewinne.

Dennoch konnte Schwarz das Spiel remis machen. Nur

mußte er gleich anfangs besser ziehen und nicht dadurch, daß er den Bauer A 4 zur Dame zog, ein Tempo verlieren.

Also noch einmal:

Weiß.	Schwarz.
1) K. E 3 — D 4.	1) K. D 7 — E 6 (anstatt A4—A3).
2) K. D 4 — C 4.	2) K. E 6 — F 6.
3) K. C 4 — B 4.	4) K. F 6 — G 5.
4) K. nimmt A 4.	4) K. nimmt H 5.
5) K. A 4 — B 4.	5) K. H 5 — G 5.
6) K. B 4 — C 5.	6) K. G 5 — F 5.
7) K. C 5 — B 6.	7) K. F 5 — E 5.
8) K. nimmt B 7.	8) K. E 5 — D 5.
9) K. nimmt A 6.	9) K. D 5 — C 6.
	Hier hat Schwarz die Opposition erlangt, die er nicht erlangen konnte, wenn er den Bauer A4 zur Dame zog.
10) K. A 6 — A 7.	10) K. C 6 — C 7.
	Nur ja nicht auf B 5, weil dann der Bauer zur Dame geht.
11) A 5 — A 6.	11) K. C 7 — C 8.
	Nur ja nicht auf C 6, weil der weiße König auf B 8 zieht.
12) K. A 7 — B 6.	12) K. C 8 — B 8.

Weiß kann nicht gewinnen, auch wenn er noch einen schwarzen Laufer hätte, der + bieten könnte.

13) A 6 — A 7 +. 13) K. B8 — A8.
14) K. B 6 — A 6 macht patt.

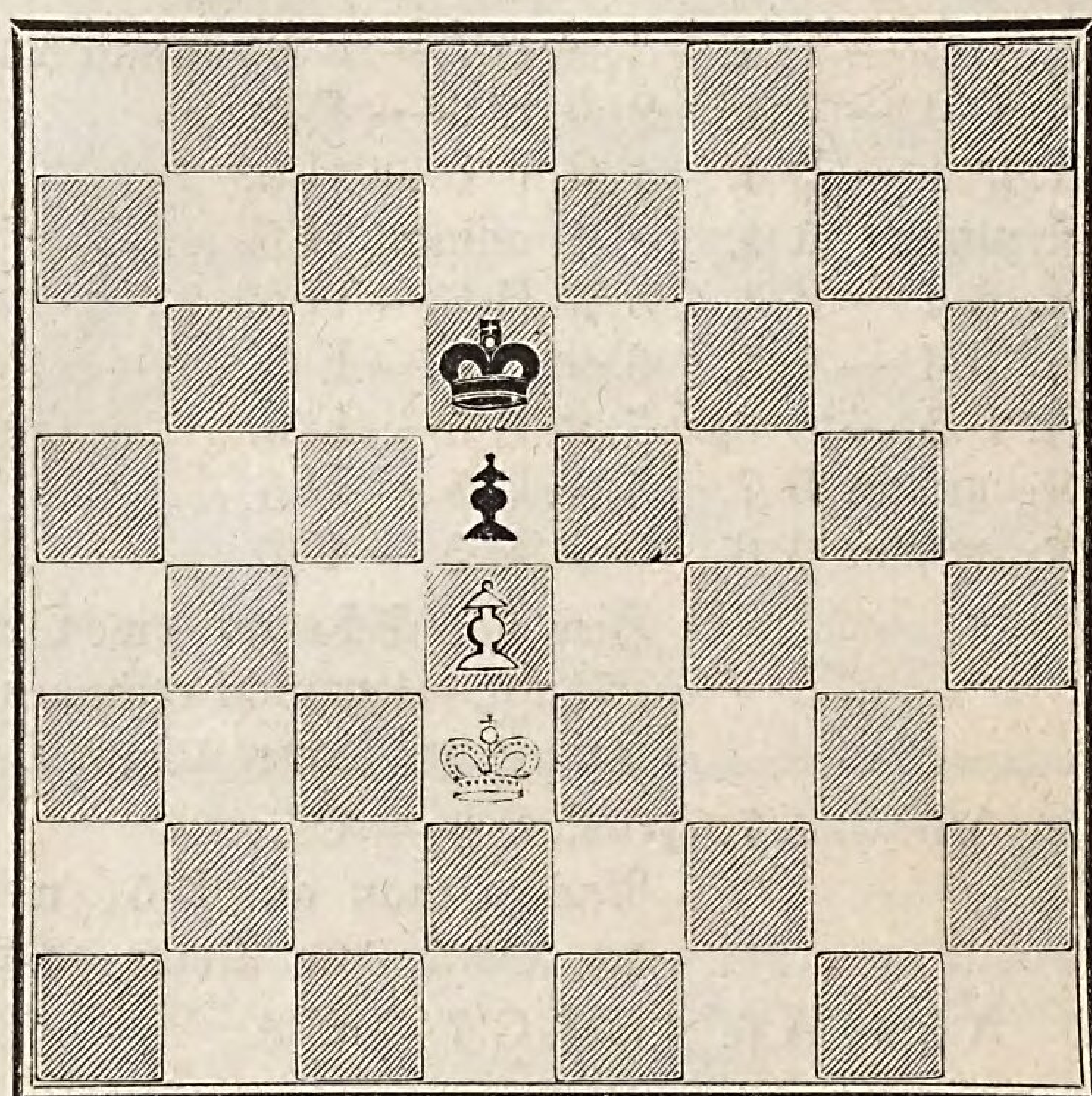
Zieht Weiß anders, so nimmt Schwarz den Bauer; oder, wenn dieser durch einen Laufer gedeckt wurde, so folgt auf
14) K. A 6 — B 5 14) K. A 6 — B 7 immer remis; das Feld A 8 kann dem schwarzen Könige nicht genommen werden.

Dies Spiel ist vom 1. Zuge an zu wiederholen. Bei jedem Zuge fragt Euch, ob Weiß oder Schwarz auch anders ziehen kann und wie dann das Spiel sich gestaltet.

Dann stellet den schwarzen König auf B 8, den weißen König auf B6 und laßt denselben noch einen Bauer auf Linie A und einen

schwarzen Laufer haben. Ueberzeugt Euch, daß Schwarz remis machen kann, ebenso, wenn der schwarze K. auf G 8 stände und Weiß einen Bauer auf Linie H und einen weißen Laufer hätte.

Weiß zieht an und versucht zu gewinnen.



1) K. D 3 — E 3.	1) K. D 6 — E 6.
2) K. E 3 — F 4.	2) K. E 6 — F 6, recht gezogen.
3) K. F 4 — G 4.	3) K. F 6 — E 6, schlecht gezogen;

Schwarz mußte sich dem Könige entgegenstellen.

4) K. G 4 — G 5.	4) K. E 6 — E 7.
5) K. G 5 — F 5.	5) K. E 7 — D 6.
6) K. F 5 — F 6.	6) K. D 6 — D 7.
7) K. F 6 — E 5.	7) K. D 7 — C 6.
8) K. E 5 — E 6.	Jetzt muß der schwarze König die Deckung aufgeben.
	8) K. C 6 — C 7.
9) K. nimmt Bauer.	9) K. C 7 — D 7.

Schwarz hat die Opposition und kann remis machen.

10) K. D 5 — E 5.	10) K. D 7 — E 7.
11) D 4 — D 5.	11) K. E 7 — D 7.

12) D 5 — D 6. 12) K. D 7 — E 8 sehr schlecht, denn nun gewinnt Weiß die Opposition.
13) K. E 5 — E 6. 13) K. E 8 — D 8.
14) D 6 — D 7. 14) K. D 8 — C 7.
15) K. E 6 — E 7 und im nächsten Zuge eine Dame.

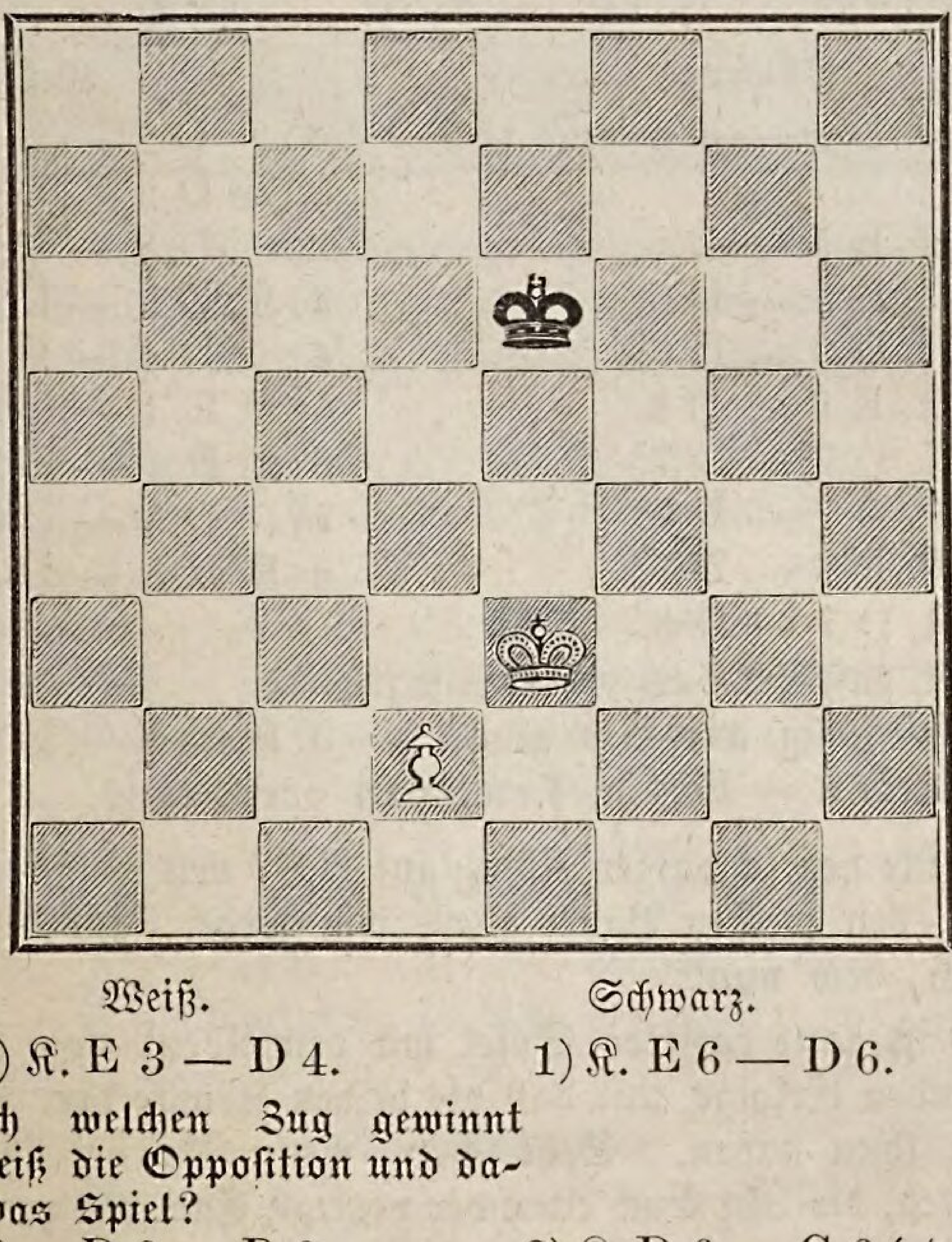
Setze den schwarzen König auf D 7 zurück, den weißen König auf E 5 und den Bauer auf D 6.

Wie muß Schwarz ziehen, anstatt auf E 8?

11) K. D 7 — D 8.
12) K. E 5 — E 6. 12) K. D 8 — E 8.
13) D 6 — D 7 +. 13) K. E 8 — D 8.

Weiß muß nun entweder den Bauer verlieren, oder den König auf D 6 ziehen und patt setzen.

Weiß zieht an und gewinnt. Zieht aber Schwarz an, so macht er remis.



Weiß.	Schwarz.
1) K. E 3 — D 4.	1) K. E 6 — D 6.

Durch welchen Zug gewinnt jetzt Weiß die Opposition und dadurch das Spiel?

2) D 2 — D 3.	2) K. D 6 — C 6 (oder E 6).

3) K. D 4 — E 5.	3) K. C 6 — D 7.
4) K. E 5 — D 5.	4) K. D 7 — C 7 (oder E 7).
5) K. D 5 — E 6.	5) K. C 7 — C 6.
6) D 3 — D 4.	6) K. C 6 — C 7.
7) D 4 — D 5.	7) K. C 7 — D 8.
	Zieht Schwarz auf C 8, so geht Weiß sogleich mit dem K. auf E 7, oder auch eben so gut mit dem Bauer vor.
8) K. E 6 — D 6.	8) K. D 8 — C 8 (oder E 8).

9) K. D 6 — E 7, der Bauer geht nun zur Dame.

Wiederholet dieses Spiel, laßt Schwarz anders ziehen, besonders da, wo „oder" steht. Ueberzeugt Euch, daß der weiße König, wenn er nun auch auf andere Linien gehen muß, doch immer nach derselben Regel zu ziehen hat.

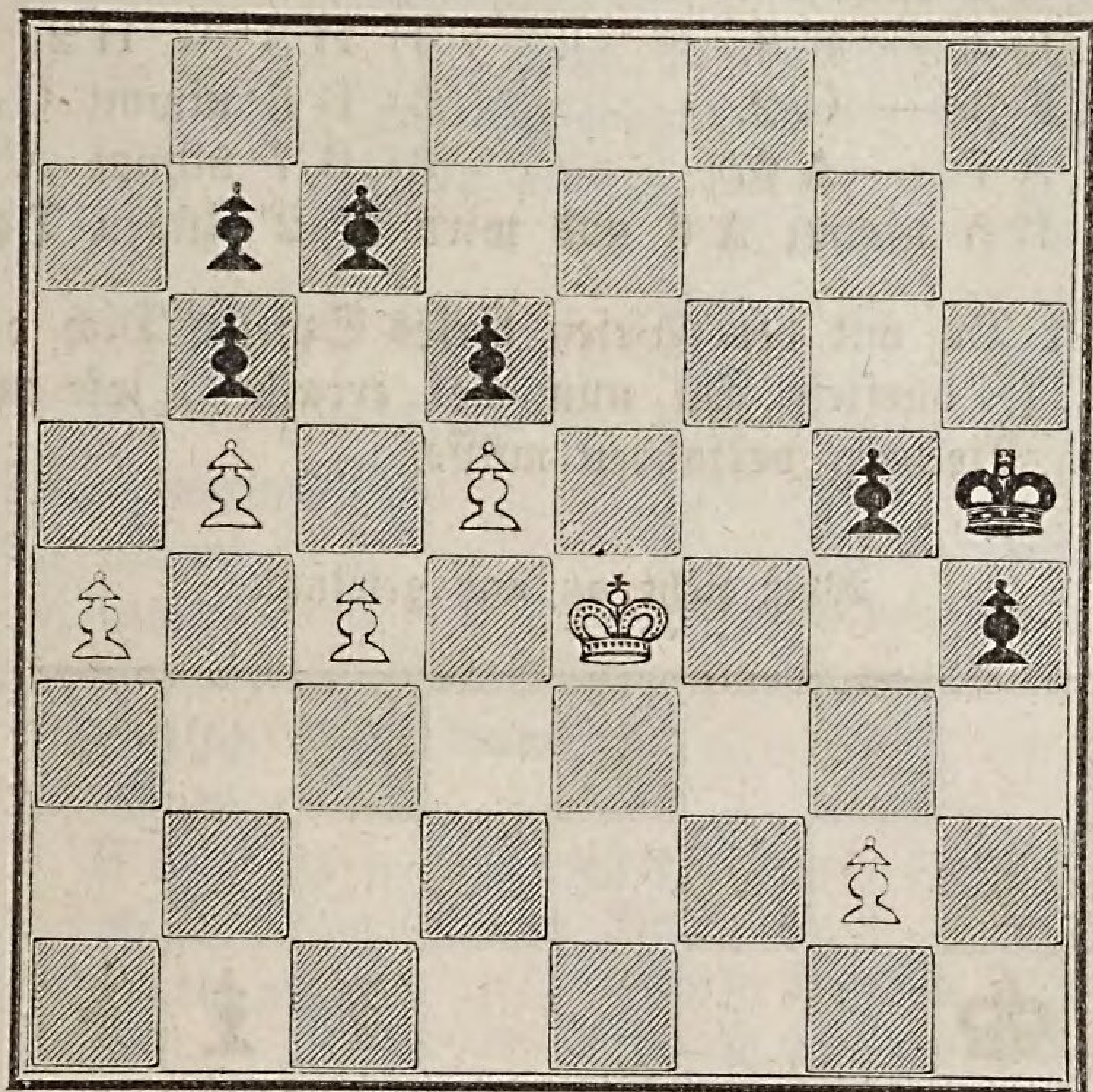
Jetzt ziehe Schwarz an.

Schwarz.	Weiß.
1) K. E 6 — E 5 (oder D 5).	1) D 2 — D 3. (oder D 2 — D 4 +).
2) K. E 5 — D 5.	2) D 3 — D 4.
3) K. D 5 — D 6.	3) K. E 3 — E 4.
4) K. D 6 — E 6.	4) D 4 — D 5 +.
5) K. E 6 — D 6.	5) K. E 4 — D 4.
6) K. D 6 — D 7.	6) K. D 4 — E 5.
7) K. D 7 — E 7.	7) D 5 — D 6 +.
8) K. E 7 — D 7.	8) K. E 5 — D 5.
9) K. D 7 — D 8.	
Du weißt, daß Schwarz verloren wäre, wenn der König auf E 8 ginge.	9) K. D 5 — E 6.
10) K. D 8 — E 8 u. s. w. patt oder remis.	

Stelle den schwarzen König auf H 8, den weißen König auf H 1, den weißen Bauer aber, wie vorher, auf D 2. Es fragt sich, wie nun?

Es ist ganz dasselbe Spiel mit demselben, vom Anzuge abhängenden Erfolge, nur daß die beiden Könige drei Schritte mehr zu thun haben. Sehr schön, wenn Ihr bei ähnlichen Stellungen, die Ihr Euch einander vorlegt, Euch übt zu berechnen, ob der Bauer zur Dame geführt werden kann, oder nicht.

Weiß zieht an und gewinnt.



Diese interessante Stellung, von Kieseritzky in einer französischen Schachzeitschrift gegeben, lehrt Dich, wie Bauern mit großem Verlust, aber doch glücklich die Bahn zur Dame erstürmen.

Weiß.	Schwarz.
1) C 4 — C 5.	1) D 6 nimmt C 5 (oder B 6 nimmt, oder G5 — G4).
2) A 4 — A 5.	2) B 6 nimmt A 5.
3) B 5 — B 6.	3) C 7 nimmt B 6 oder geht auf C 6.
4) D 5 — D 6 und in zwei Zügen Dame.	

1. Variante.

1) C 4 — C 5.	1) B 6 nimmt C 5.
2) A 4 — A 5.	2) C 5 — C 4.
3) A 5 — A 6.	3) B 7 nimmt A 6.
4) B 5 nimmt A 6.	4) C 4 — C 3.
5) K. E 4 — D 3 u. s. w.	

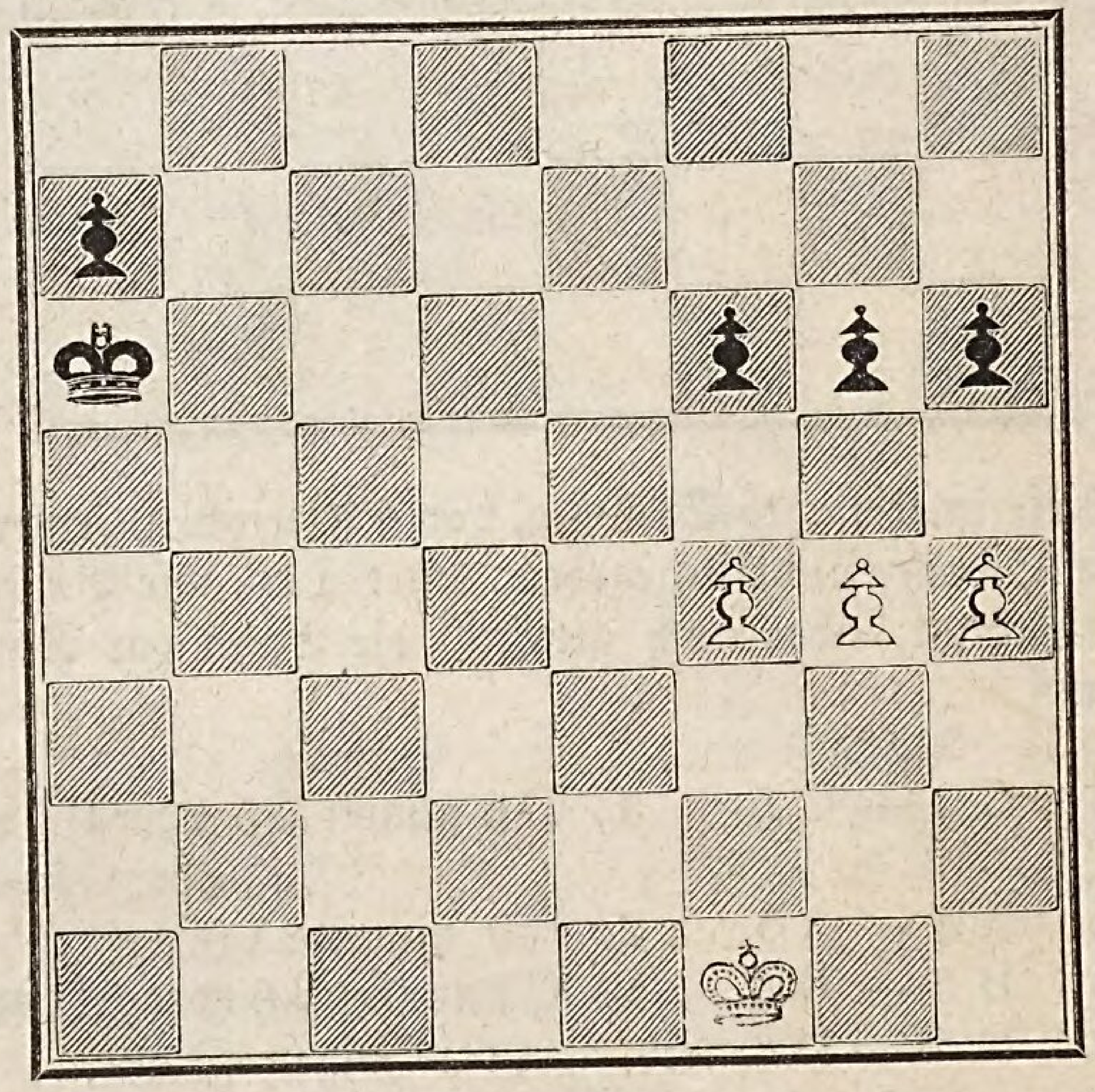
2. Variante.

1) C 4 — C 5.	1) G 5 — G 4.
2) A 4 — A 5.	2) H 4 — H 3.

3) G 2 nimmt H 3. | 3) G 4 nimmt H 3.
4) K. E 4 — F 3. | 4) H 3 — H 2.
5) K. F 3 — G 2. | 5) B 6 nimmt C 5.
6) A 7 — A 6. | 6) B 7 nimmt A 6.
7) B 5 nimmt A 6 und wird in 2 Zügen Dame.

Hast Du mit dem Wesen dieses Spieles Dich vertraut gemacht, so dürftest Du nun wol errathen, wie man bei folgender Stellung verfahren müsse.

Weiß zieht an und gewinnt.



Weiß.	Schwarz.
1) G 4 — G 5.	1) F 6 nimmt G5 (oder H6 nimmt).
2) H 4 — H 5.	2) G 6 nimmt H 5.
3) F 4 — F 5.	

Nützt es, wenn der schwarze König auf den Bauer F5 losgeht?

Nein, er kommt um einen Zug zu spät.

Würde er auch zu spät kommen, wenn er auf B6 oder B4 stände?

Nein, er würde den Bauer und das Spiel gewinnen. Er stellt daher einen andern Versuch an.

	3) K. A 5 — B 5.
4) F 5 — F 6.	4) K. B 5 — B 4.
5) F 6 — F 7.	5) A 7 — A 5.
6) F 7 — F 8 Dame +.	6) K. B 4 — B 3.
7) Dame nimmt H 6.	7) A 5 — A 4.
8) D. nimmt G 5.	8) A 4 — A 3.
9) D. nimmt H 5.	9) A 3 — A 2.

10) D. H 5 — E 5. Hier steht die Dame vortrefflich. Aber konnte sie nicht auch ziehen

10) H 5 — D 1 +? Dies wäre ein sehr schlechter Zug, wovon Du Dich überzeugen magst

	10) K. B 3 — B 2.
11) D. D 1 — D 4 +.	11) K. B 2 — B 1.
12) D. D 4 — B 4 +.	12) K. B 1 — C 2. Ebenso gut konnte der König auf A 1 gehen. Weiß kann nichts thun, als Patt machen.
13) D. B 4 — A 3.	13) K. C 2 — B 1.
14) D. A 3 — B 3 +.	14) K. B 1 — A 1.

Weiß kann das Spiel nur remis halten.

Anstatt jenes schlechten Zuges sollst Du kühne und schöne Züge sehen. Setze das Spiel auf, wie es nach dem achten Zuge stand:

Weiß: König F 1, Dame G 5.
Schwarz: K. B 3, B. A 3 und H 5.

Weiß zieht, anstatt mit der Dame H 5 zu nehmen:

9) K. F 1 — E 2.	9) A 3 — A 2.
10) K. E 2 — D 2.	10) A 2 — A 1 Dame.
11) D. G 5 — B 5 +.	11) K. B 3 — A 3.
12) D. B 5 — A 5 +.	12) K. A 3 — B 2, um nicht die Dame zu verlieren.
13) D. A 5 — B 4 +.	13) K. B 2 — A 2.

Wie zieht nun Weiß?

14) K. D 2 — C 2. Schwarz kann mit der Königin auf 5 Feldern + geben, verliert aber

dabei die Dame, oder wird sogleich matt. Bietet er aber nicht +, und gibt er die Dame auch nicht auf D 4 Preis, so setzt die weiße Dame sogleich auf A 4 Matt.

Zurück zum Diagramm! Setze auf und laß Schwarz im ersten Zuge anders ziehen.

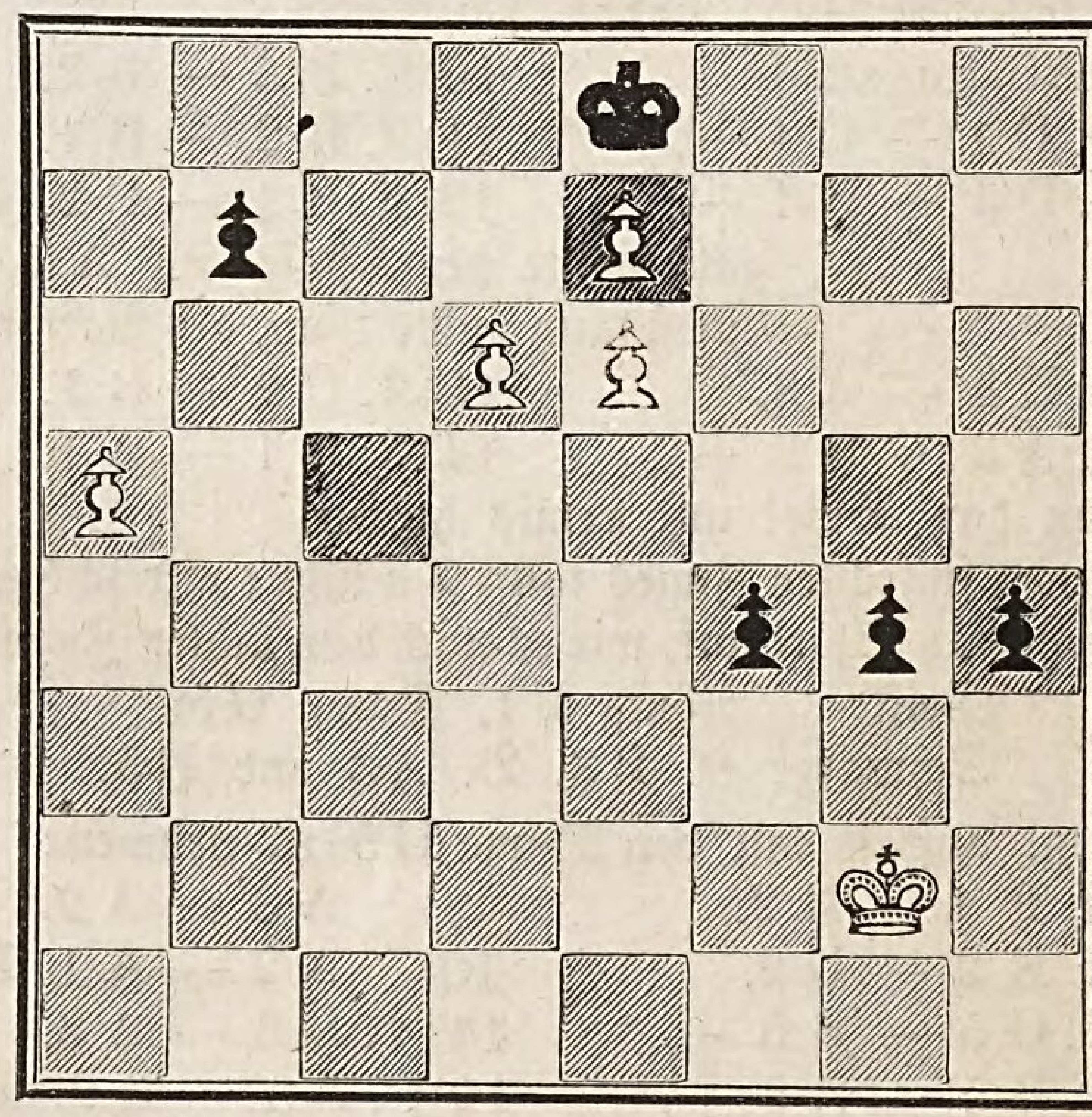
1) G 4 — G 5. 1) H 6 anstatt F 6 nimmt G 5. Wie muß nun Weiß ziehen, um durchzubrechen?

2) F 4 — F 5, und was ist sein nächster Zug?

3) Entweder H 4 — H 5, oder F 5 nimmt G 6.

Durch unzählige merkwürdige Bauernstellungen kann man den Beweis liefern, daß des Schachspielers größte Kunst in Führung der Bauern besteht. Dies Kapitel aber sei mit folgender Stellung geschlossen.

Weiß zieht an und gewinnt.



Der Gewinn hängt nur von dem ersten Zuge ab, den Weißthut, ein Zug, den ein Anfänger schwerlich findet.

Ist es A 5 — A 6?

Gewiß nicht, denn B 7 nimmt ja diesen Bauer.

Oder D 6 — D 7 †?

Auch nicht; denn der schwarze König, der vorher gar nicht ziehen konnte, wird frei, nimmt den Bauer E 7 und, wenn Weiß durch D 7 — D 8 sich eine Dame machen will, auch diese.

Es bleibt nichts übrig, als mit dem Könige zu ziehen; aber wohin? Auf H 2? oder F 2? Wir wollen sehen:

Weiß.	Schwarz.
1) K. G 2 — H 2.	1) F 4 — F 3.
2) K. H 2 — G 1.	2) G 4 — G 3.
3) K. G 1 — F 1 (oder H 1).	3) H 4 — H 3.
4) K. F 1 — G 1.	4) H 3 — H 2 †.
5) K. G 1 — H 1, denn geht er auf F 1, so gibt H 2 — H 1 Dame sogleich Matt.	5) F 3 — F 2.
5) K. H 1 — G 2.	6) H 2 — H 1 Dame †.

Nimmt nun Weiß die Dame, so erfolgt F 2 — F 1 Dame † und Matt.

Also muß wol der König im ersten Zuge nicht auf H 2, sondern auf F 2 gehen?

Ob er auf H 2 oder F 2 geht, muß ganz gleich sein, denn in beiden Fällen nimmt er dieselbe Stellung gegen die Bauern ein. Der Unterschied ist nur, daß Schwarz dann nicht F 4 — F 3, sondern den entsprechenden Zug: H 4 — H 3 zieht u. s. w. Ihr werdet nicht versäumen, die folgenden Züge zu thun. Dann habt Ihr zu untersuchen, ob Weiß im ersten Zuge auf F 1 oder H 1 zu ziehen hat. Es wird Euch leicht sein zu finden, daß er auch hier verlieren muß. Es ist nun klar, wie er zu ziehen hat:

1) K. G 2 — G 1.	1) H 4 — H 3, oder F 4 — F 3; bleibt ganz dasselbe.
2) K. G 1 — H 2.	2) F 4 — F 3.
3) K. H 2 — G 3.	3) F 3 — F 2 (oder H 3 — H 2).
4) K nimmt F 2.	4) H 3 — H 2.
5) K. F 2 — G 2.	5) G 4 — G 3.
6) K. G 2 — H 1.	6) G 3 — G 2 †.
7) K. nimmt.	7) Bauer Dame †.
8) K. nimmt.	Schwarz muß nun den Bauer B 7 ziehen. Weiß nimmt denselben nicht, um nicht Patt, sondern in 3 Zügen Matt zu machen.

Ueberzeuge Dich, daß Schwarz nicht besser ziehen kann.

Weiß.	Schwarz.
1) K. G 2 — G 1.	1) G 4 — G 3.
2) K. G 1 — G 2.	2) F 4 — F 3 +.

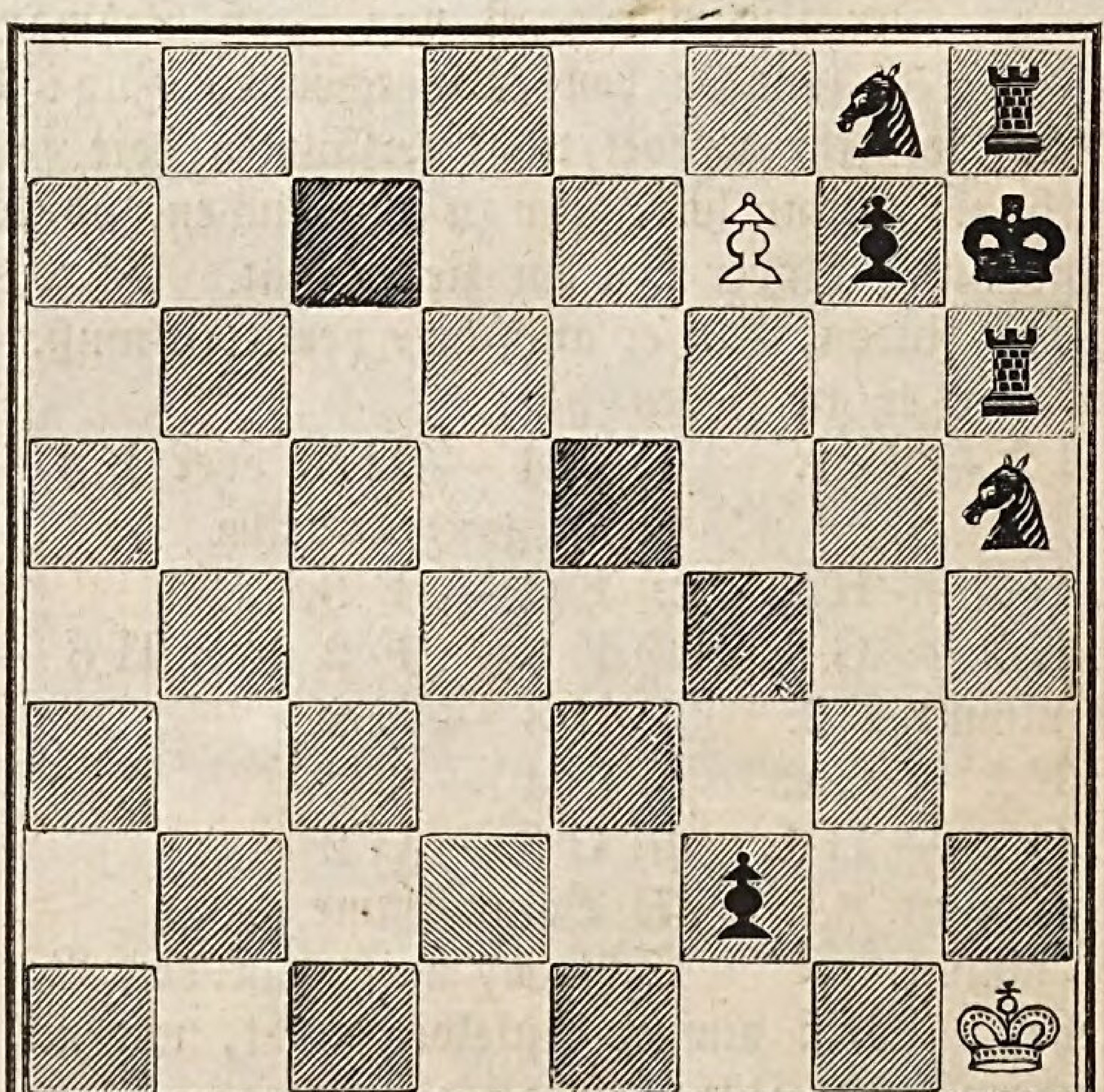
3) K. nimmt F 3 und dann auch die beiden andern Bauern.

Vierzehntes Kapitel.

Spiel mit verschiedenen Steinen.

Bei allen nun folgenden Diagrammen, die verschiedene Steine enthalten, mußt Du, ehe Du fragst, wie zu ziehen sei, vorher auf das Genaueste Dich **orientiren**: Wie viel und welche Steine hat Weiß, hat Schwarz? Wo stehen die Könige und wie stehen sie, bedroht oder in Sicherheit? Kein Stein sei übersehen und bei jedem sei gefragt: kann er ziehen und wohin; kann er nehmen oder genommen werden? u. d. m. Wenn Du nun folgender Stellung diese Aufmerksamkeit gewidmet,

Weiß zieht an und setzt sogleich Matt; Schwarz beim Anzuge desgl.



so laß Dich fragen. Wie macht Weiß mit dem einzigen Bauer, den es hat, sogleich Matt?

F 7 — F 8 wird Springer + und Matt.

Auch Schwarz kann, wenn er anzieht, sogleich Matt machen. Etwa durch F 2 — F 1 Dame?

Nein, der König kann auf H 2 ziehen und hat dann auch noch mehre Züge.

Schwarz kann zwei † mit einem Zuge geben: S. H 5 — G 3 † durch den Springer und zugleich durch den Thurm († aufgedeckt). Wie nennt man ein solches †, das oft von großer Wirksamkeit ist?

Ein Doppelschach.

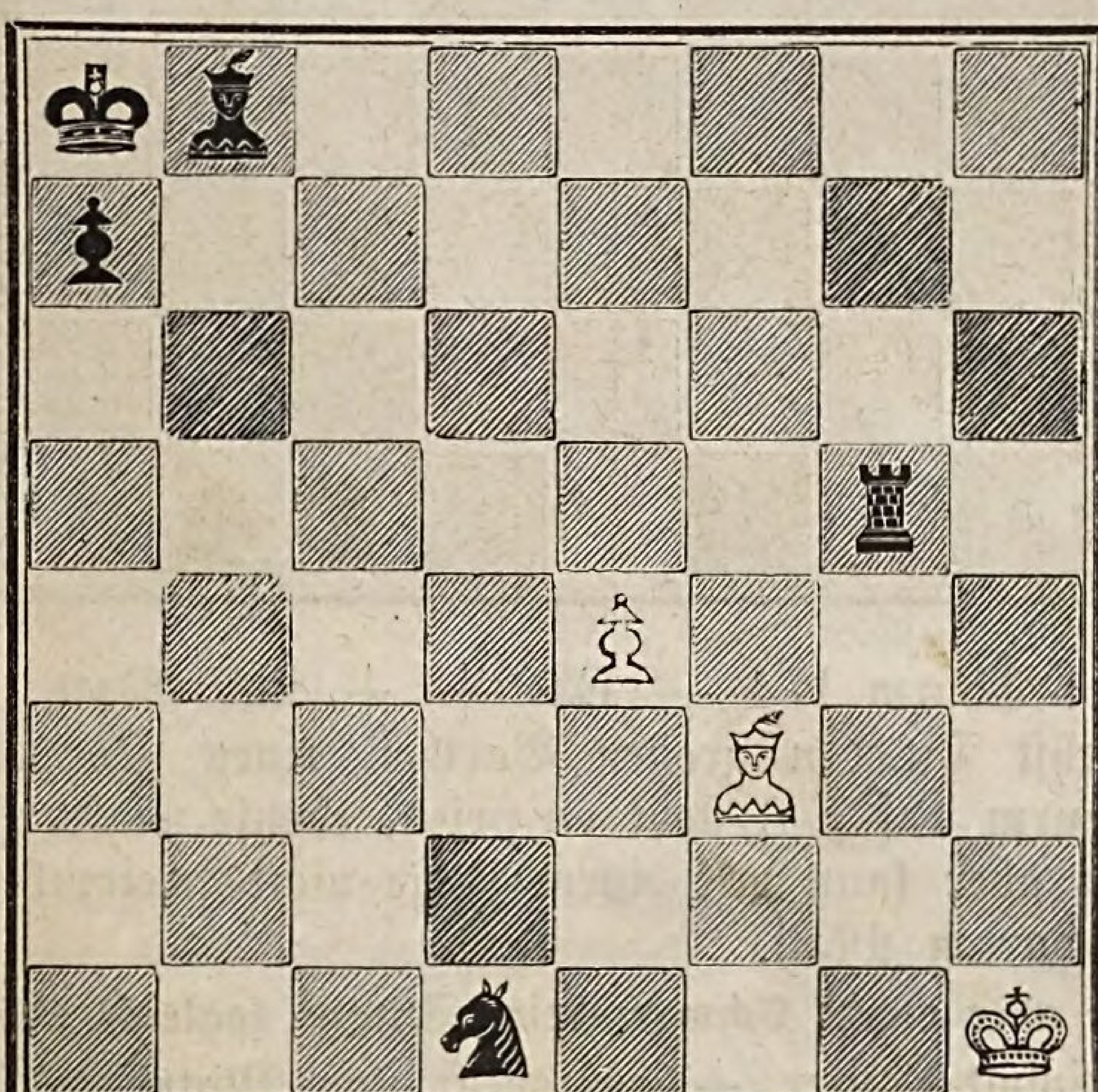
Wohin zieht aber Weiß, noch lange nicht matt?

K. auf G 2.

Wie aber macht Schwarz sogleich Matt?

S. H 5 — F 4 + aufgedeckt und Matt.

Ob Du folgende Stellung gehörig ansehen wirst?



Wie macht Weiß, und wie macht auch Schwarz beim Anzuge sogleich Matt?

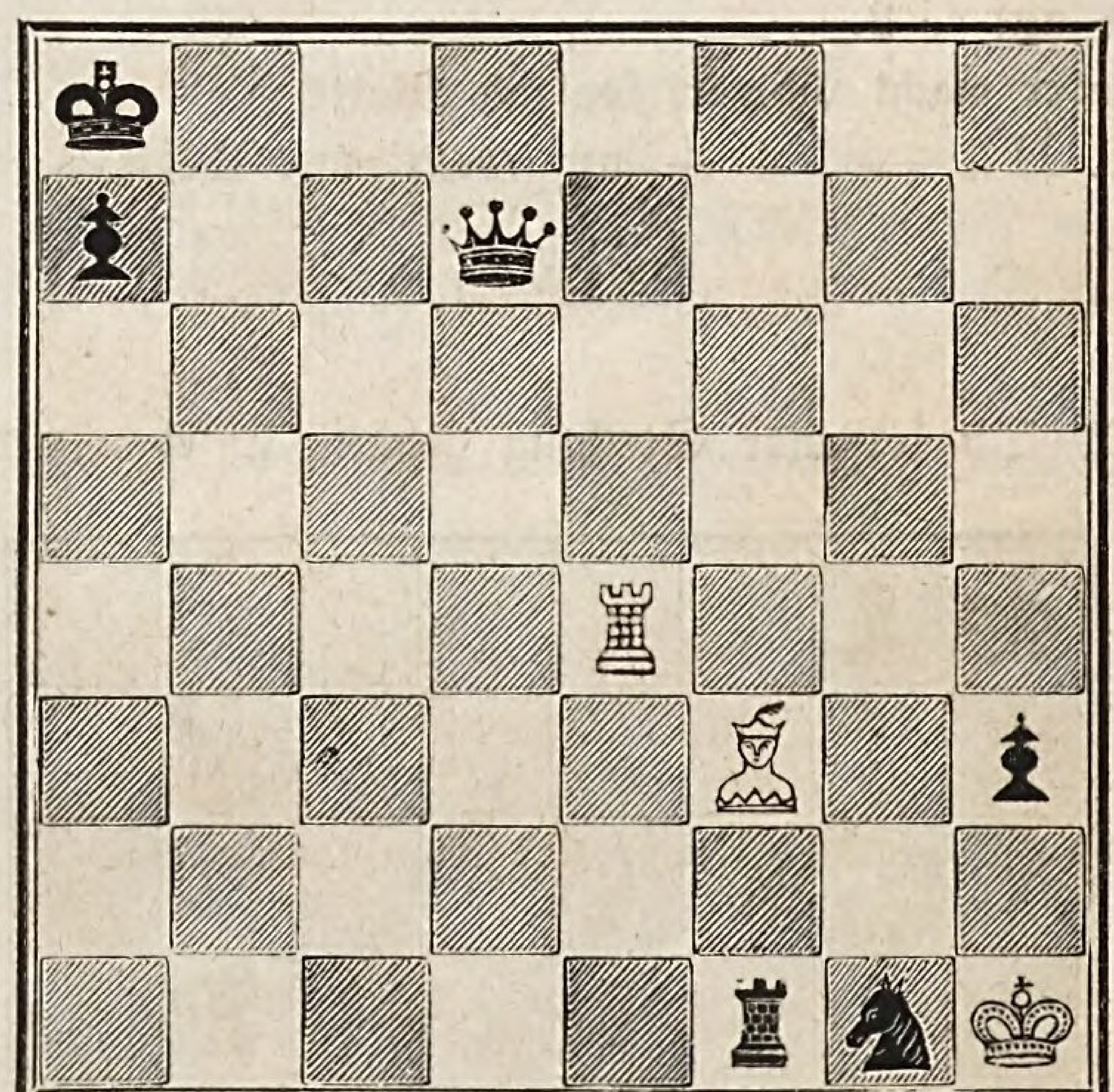
Weiß: E 4 — E 5 + aufgedeckt und Matt.

Schwarz: S. D 1 — F 2 + und Matt.

Könnte Weiß auch Matt setzen, wenn der schwarze Thurm auf G 7 stände?

Nein, Schwarz könnte **vorziehen**, T. G 7 — B 7 und Weiß wäre dann verloren.

Wie macht Weiß und wie macht auch Schwarz beim Anzuge sogleich Matt?



Weiß: Thurm E 4 — E 8 + + und Matt.
Hier siehst Du den großen Vortheil eines Doppelschachs: Der Thurm auf E 8 steht en prise, ebenso wie der Laufer; Schwarz aber kann mit einem Zuge nicht zweimal schlagen nnd ist darum Matt.

Wie aber macht Schwarz beim Anzuge sogleich Matt?

S. nimmt Laufer + aufgedeckt und Matt.

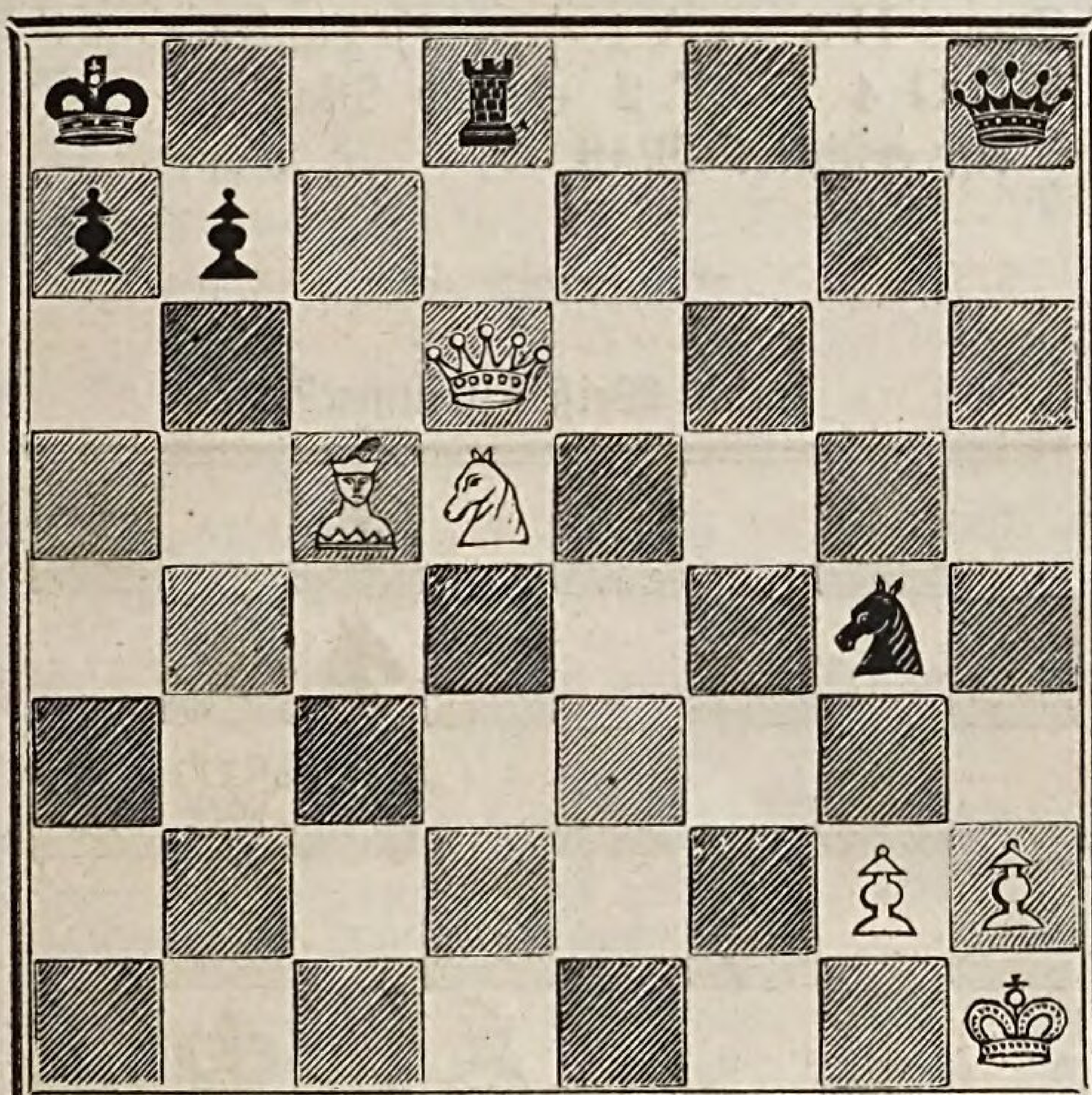
Wozu ist der Bauer H3 nöthig?

Um das Feld G 2 zu decken.

Wenn der andere schwarze Bauer nicht auf A 7, sondern auf C 7 stände, wie könnte Weiß auch dann, wenn auch nicht im ersten Zuge, Matt machen?

1) T. E 4 — A 4 + +. 1) K. A 8 — B 8.
2) T. A 4 — A 8 + und Matt.

Weiß zieht und macht mit dem vierten Zuge Matt. Auch Schwarz, wenn er den Anzug hat, kann Matt setzen.



Weiß.	Schwarz.
1) S. D 5 — C 7 +.	1) K. A 8 — B 8.
2) S. C 7 — A 6 + +.	2) K. B 8 — A 8, zöge der K. auf C 8, so erfolgt D. D 6 — C 7 Matt.

Wie zieht nun Weiß?

3) D. D 6 — B 8 +. 3) T. nimmt D.
4) S. A 6 — C 7 + und Matt.

Wie nennt man ein solches Matt, das dem von seinen eigenen Steinen eingeschlossenen Könige gegeben wird?

Ein ersticktes Matt (mat étouffé).

Welcher Stein nur kann ein solches Matt geben?

Der Springer.

Braucht Weiß den Laufer C 5, um Matt zu machen?

Zu diesem Zwecke nicht.

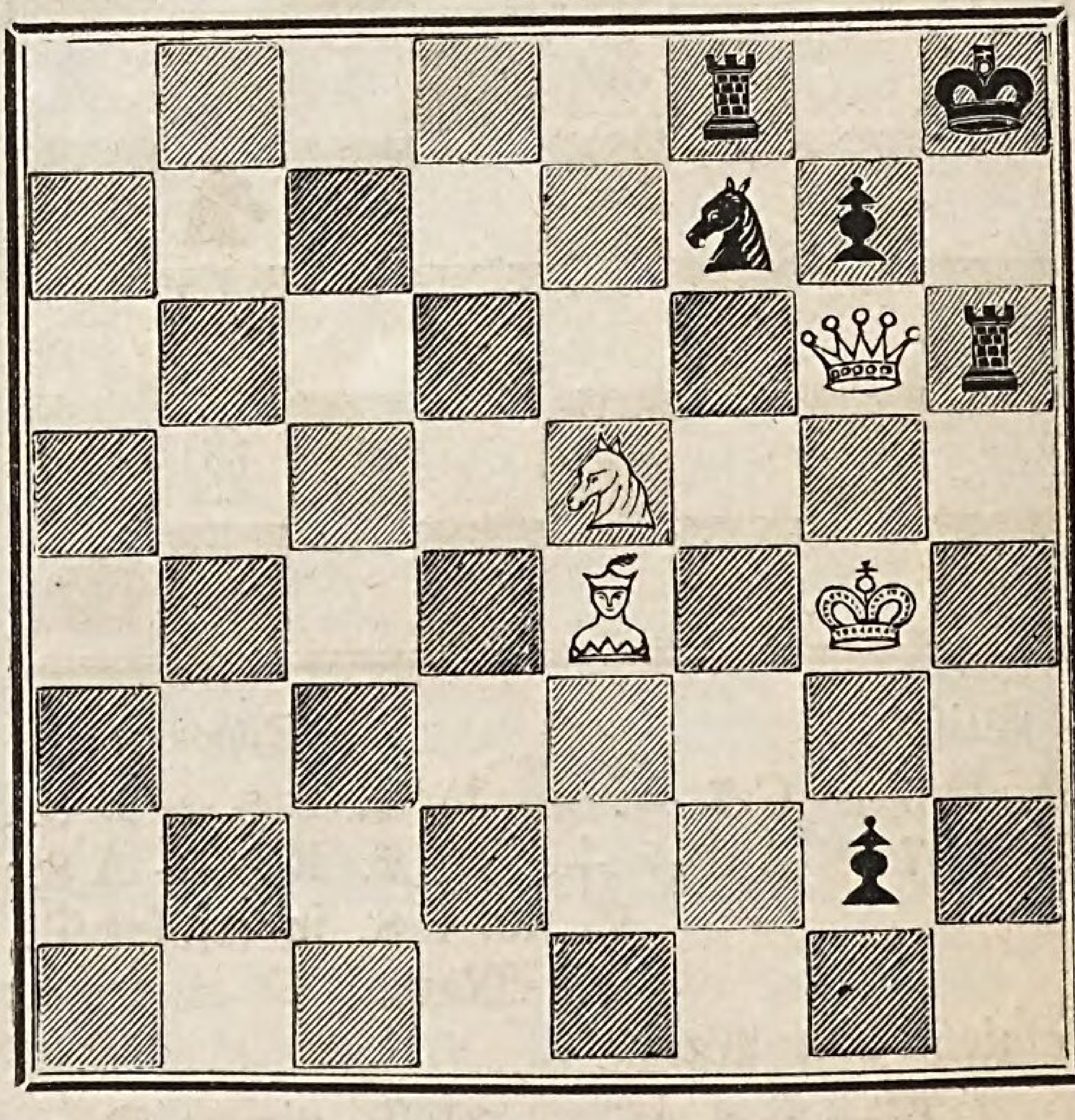
Auch Schwarz kann Matt geben, und zwar mit dem wievielsten Zuge? Sieh Dir's genau an und übereile Dich nicht! Etwa mit dem ersten? Dame nimmt H 2 †?

Nein, die weiße Dame nähme ja die schwarze, sondern:

Schwarz.	Weiß.
1) Dame H 8 — A 1 +.	1) Laufer C 5 — G 1.
2) S. G 4 — F 2 + und Matt.	

Also auch ein ersticktes Matt.

Kann Weiß gewinnen?



Wie soll Weiß, dessen Dame en prise steht und dem zwei verderbliche Schach drohen, einmal durch S. F 7 nimmt S. +, wodurch zugleich die Dame angegriffen wird, dann durch G 2 — G 1 Dame +, sich retten?

Weiß.	Schwarz.
1) S. nimmt S. +.	1) K. H 8 — G 8.
2) S. nimmt Thurm +.	2) K. G 8 — H 8, denn G 7 darf nicht schlagen, weil er den K. in + stellte.
3) D. G 6 — H 7 + und Matt.	

Ist das richtig?

Nein, Schwarz muß im ersten Zuge mit dem Thurm den Springer nehmen, es folgt G 2 — G 1 Dame + und Weiß ist verloren. Ja, wenn Weiß, anstatt eines Laufers, einen Thurm auf E 4 hätte, dann wäre in drei Zügen Matt zu machen:

1) S. nimmt S. +.	1) Thurm nimmt S.
2) T. E 4 — E 8 +.	2) T. F 7 — F 8.
3) T. nimmt T. + und Matt.	

Ein anderer Rettungsversuch:

1) S. nimmt S. +.	1) T. nimmt S.
2) D. nimmt Thurm H6 +.	2) G 7 nimmt Dame.
3) L. F 4 nimmt G 2.	

Auch hier muß Weiß verlieren, denn Schwarz hat nicht nur einen Bauer mehr, sondern auch die **Qualität**.

Was heißt das? Wenn hat man die Qualität?

Wenn man einen Thurm (oder gar eine Dame) gegen einen Laufer oder Springer hat.

Ein Laufer oder ein Springer, ohne Unterstützung anderer Steine, ist bei weitem nicht so stark, als ein Thurm. Wie werden daher diese beiden Offiziere zum Unterschiede von Thurm und Dame genannt?

Die leichten oder kleinen Offiziere.

Ihr habt das Spiel vom dritten Zuge an (Schwarz hat zu ziehen) weiter zu spielen und zu studiren, wie Schwarz gewinnen muß. Er hat sich wol in Acht zu nehmen. Zöge er z. B. im 7. Zuge K. H 8 — G 8, wie machte dann Weiß remis? L. G 2 — D 5 und nimmt im nächsten Zuge den Thurm, der nicht ziehen kann. Auch ohne den Bauer H 6 muß Schwarz gewinnen. Ehe Ihr aber den Kampf beginnt, noch einmal die Frage: wie rettet sich Weiß bei der Stellung, die das Diagramm zeigt?

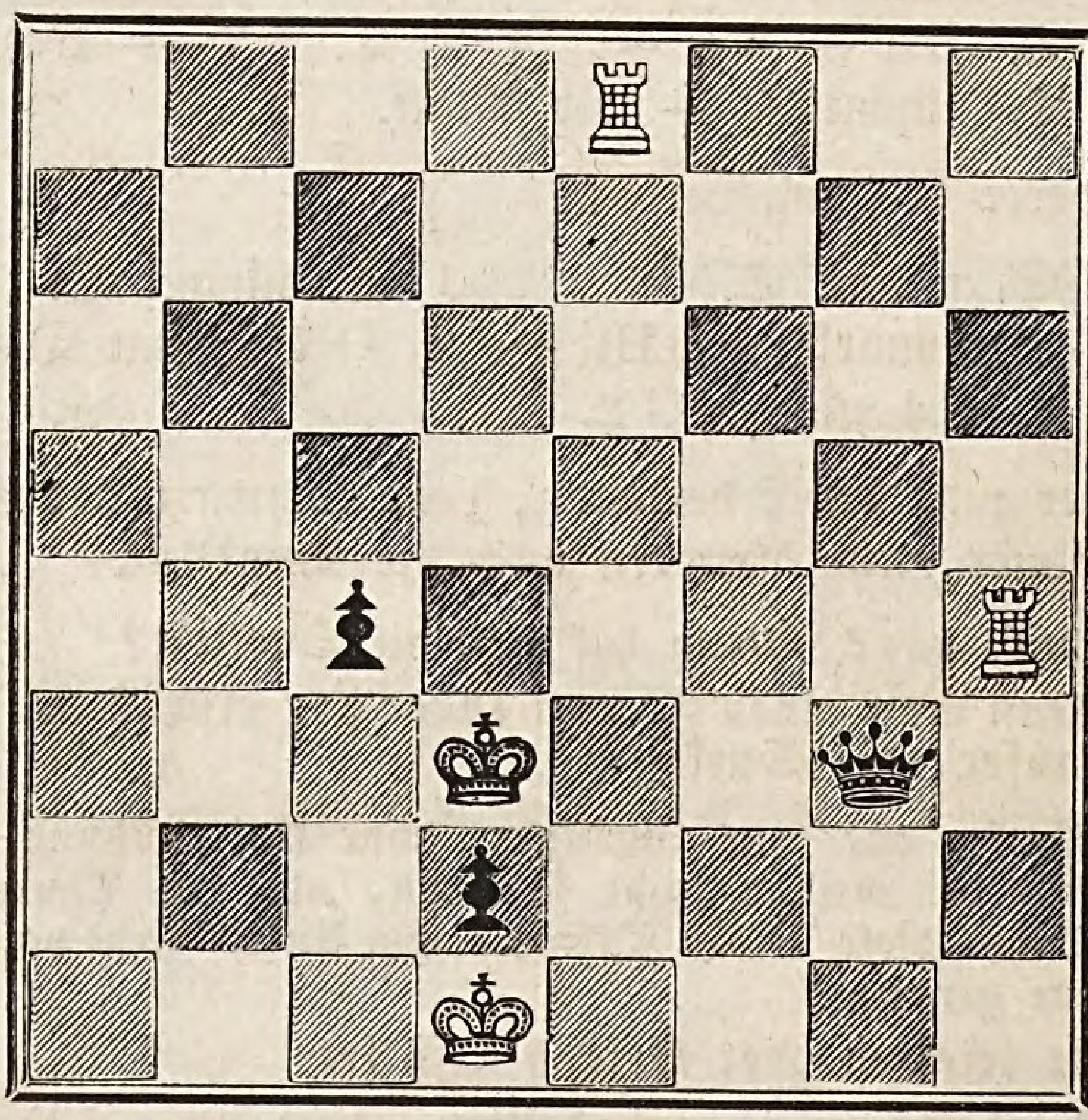
Weiß.	Schwarz.
1) Dame G 6 — H 7 +.	1) Thurm nimmt Dame.
2) S. A 5 — G 6 +.	2) K. H 8 — G 8.

3) S. G 6 — E 7 + und Weiß fährt fort auf G 6 und E 7 + zu geben — remis.

Wie nennt man ein solches †?

Ein immerwährendes oder ewiges Schach.

Wie macht Weiß auch bei dieser Stellung remis?



Weiß.	Schwarz.
1) T. E 8 — D 8 +.	1) K. D 3 — C 3.

2) T. H 4 — H 3. **Gardez!** So rufen sich nämlich Schachstümper einander zu, wenn Einer des Andern Dame angreift.

Wie aber findet der Schachspieler diese Warnung vom Feinde?

Lächerlich.	2) D. nimmt T. H 3.
3) T. D 8 — D 3 +.	3) Bauer, Dame oder

König nimmt Thurm und macht Patt. Nimmt aber Schwarz den Thurm nicht, so gewinnt Weiß, aber nicht so leicht.

3) K. C 3 — B 2.

4) T. nimmt Dame H 3. 4) C 4 — C 3.

Wie muß Weiß ziehen, da der Bauer C 3 + bieten und dann Dame werden kann?

5) T. H 3 — H 1. Wenn jetzt der Bauer C 3 zur Dame ginge, so nähme der weiße König den Bauer D 2 und dann der Thurm die neue Dame. Also:

5) K. B 2 — B 1 (oder B 3).

6) K. D 1 — E 2 + aufged. 6) K. B 1 — C 2, damit der weiße König nicht auf D 3 gehe.

7) T. H 1 — D 1. 7) K. C 2 — B 2.

8) K. E 2 — D 3. Zöge Schwarz C 3 — C 2, so nähme der Thurm den Bauer D 2 und dann den Bauer C 2, der nicht ziehen darf. Also:

8) K. B 2 — B 3.

9) T. D 1 — B 1 +. 9) K. B 3 — A 2.

10) K. D 3 — C 2. 10) D 2 — D 1 D. +.

11) T. nimmt Dame u. s. w.

Du siehst, was Bauern, die so weit vorgerückt sind, zu bedeuten haben. Setze den schwarzen König auf B 3, die beiden Bauern auf C 3 und D 3, den weißen König aber auf H 3 und den Thurm auf H 1.

Wer, gleichviel, ob Weiß oder Schwarz anzieht, muß gewinnen?

Schwarz.

Setze auf, Weiß: K. C 5, S. D 6 und T. H 1.
Schwarz: K. E 5 und T. D 8.

Wie gewinnt Weiß beim Anzuge sogleich den Thurm?

Durch S. D 6 — F 7 +.

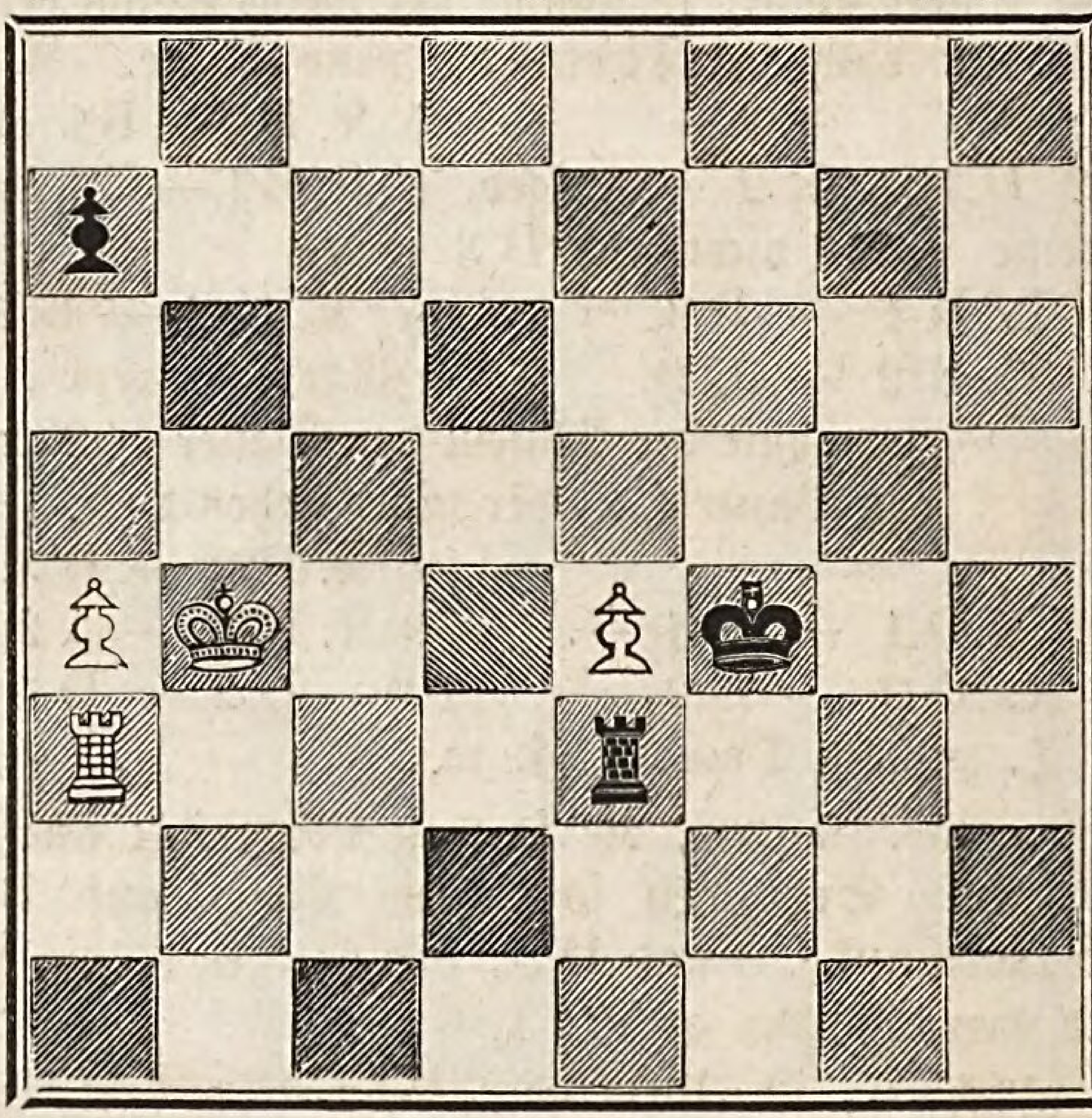
Wenn aber Schwarz anzieht und mit dem Thurm den S. D 6 nimmt, wie zieht darauf Weiß?

T. H 1 — E 1 +, der schwarze K. muß von Linie E auf Linie F ziehen und den Thurm en prise stehen lassen.

Stelle den schwarzen König auf E 7. Welche Züge folgen?

Weiß.	Schwarz.
T. H 1 — H 7 +	K. E 7 — E 6.
T. H 7 — H 6 + und nimmt im nächsten Zuge d. Th. D 6.	

Der Anziehende gewinnt und gleich sein erster Zug entscheidet.



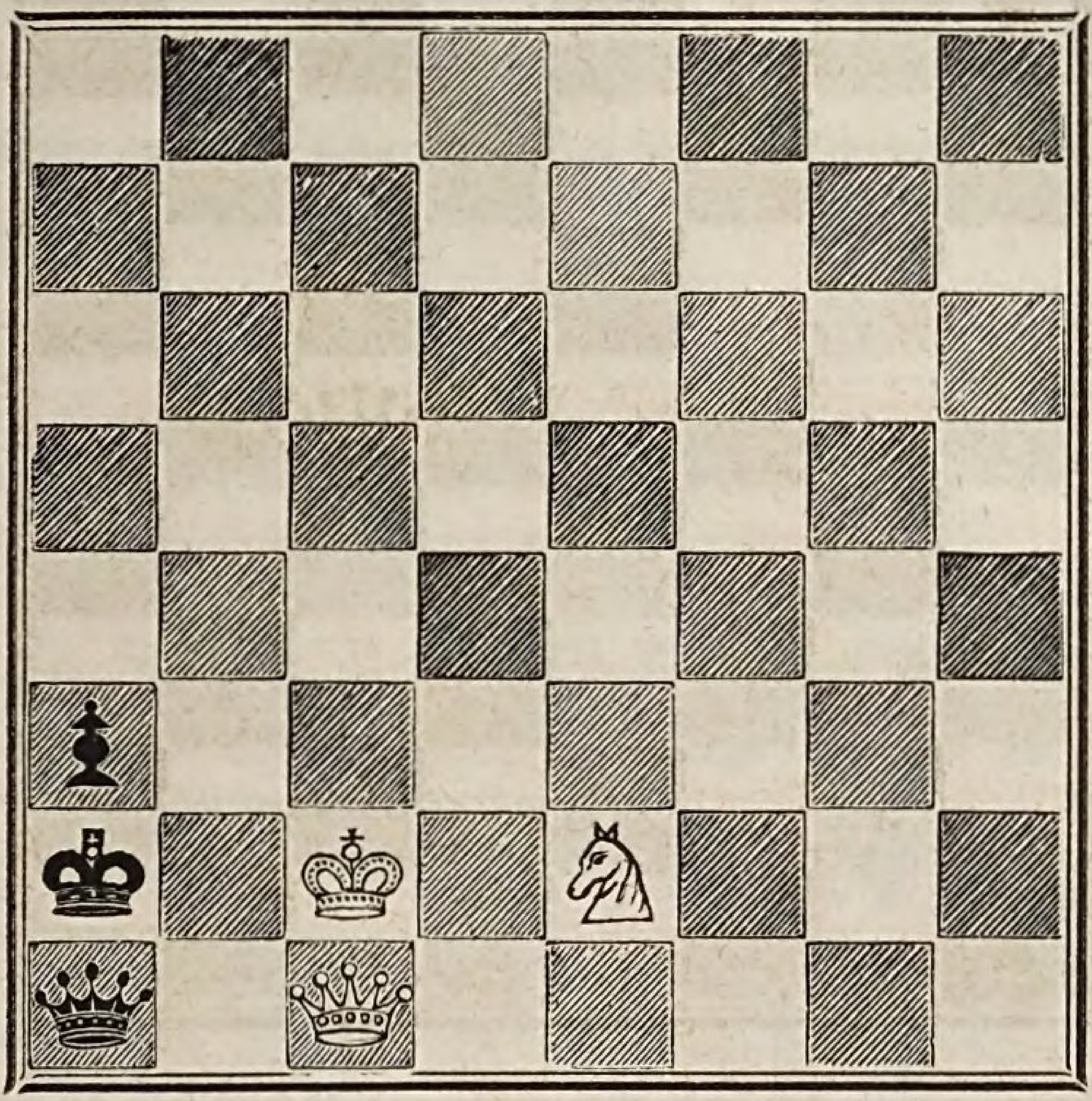
Weiß.	Schwarz.
1) T. nimmt T.	1) K. nimmt Thurm.

2) Nun geht der Bauer E 4 zur Dame, ohne daß der schwarze König ihn einholen kann.

Schwarz.	Weiß.
1) A 7 — A 5 +.	1) K. nimmt A 5.

2) T. nimmt Thurm und gewinnt.

Weiß zieht an und macht mit dem dritten Zuge Matt. Schwarz aber macht beim Anzuge remis.



Weiß.	Schwarz.
1) Dame nimmt Dame +.	1) König nimmt Dame.
2) S. E 2 — C 1.	2) A 3 — A 2.
3) S. C 1 — B 3 + und Matt.	

Nicht blos der König, noch ein anderer Stein muß helfen, wenn ein leichter Offizier matt setzen soll, und hier hilft ein schwarzer Bauer den schwarzen König einsperren.

Kann Weiß nicht auch ziehen 1) S. E 2 — C 3 + ?

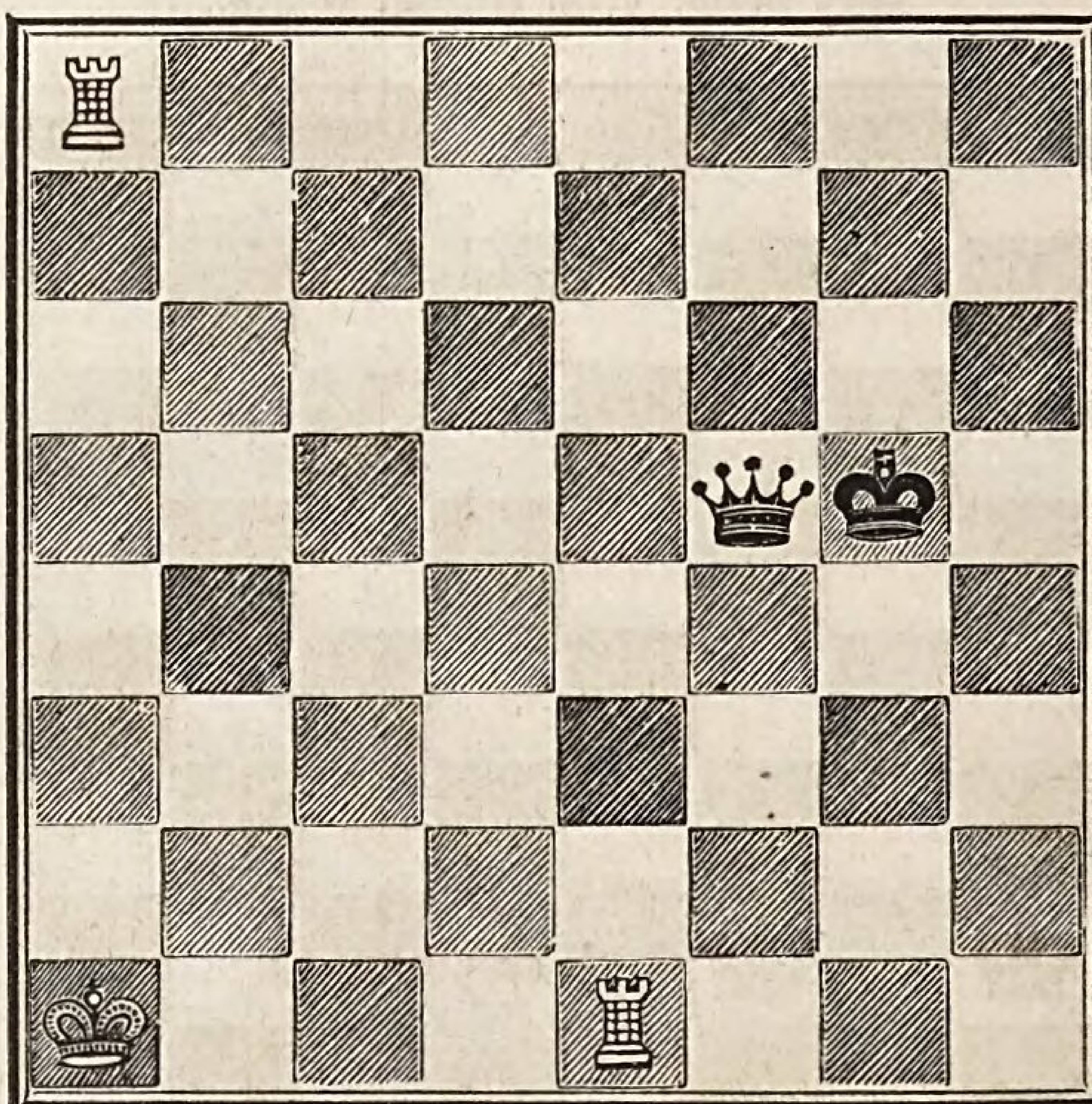
Ein schlechter Zug, denn es folgt: 1) D. nimmt S. +. Nimmt Weiß die Dame, so setzt er Patt.

Schwarz zieht an.

Und wie zieht er? 1) Dame A 1 — B 2 † oder Dame nimmt Dame †?

Beide Züge sind gleich gut, um remis zu machen. Der Springer, der die Dame wiedernimmt und + bietet, kann kein Tempo gewinnen, um das oben gegebene Matt zu bewerkstelligen.

Der Anziehende gewinnt.



Weiß erobert mit großer Leichtigkeit die Dame und ohne einen Thurm zu verlieren, z. B.

Weiß.	Schwarz.
1) T. E 1 — G 1 +.	1) K. G 5 — H 6.
2) T. A 8 — H 8	2) D. F 5 — H 7.
3) T. G 1 — H 1 + u. nimmt im nächsten Zuge die Dame.	
oder: 1) T. E 1 — G 1 +.	1) K. G 5 — F 6 (oder F 4).
2) T. A 8 — F 8 +.	2) K. F 6 — E 5.
3) T. G 1 — E 1 +.	3) K. E 5 — F 4.
4) T. E 1 — F 1 +.	4) K. F 4 — G 5.
5) T. F 8 nimmt Dame +.	

Und in wie viel Zügen Matt?

Hat Schwarz im 5. Zuge auf G 4 gezogen, in vier Zügen durch T. F 5 — F 8, T. F 1 — G 1 (Schwarz greift diesen Thurm an) T. F 8 — G 8 und T. G 1 — H 1 Matt; hat Schwarz aber im 5. Zuge G 5 — G 6 gezogen, in 3 Zügen durch T. F 5 — F 2, T. F 2 — G 2 + und T. F 1 — H 1 + und Matt.

Die beiden Thürme mit Hülfe ihres Königs können den schwarzen König mitten auf dem Brete, und auf jedem beliebigen Felde, z. B. auf E 4 Matt machen. Sehr natürlich, so viele Mühe auch diese kleine Aufgabe Manchem gemacht hat.

Steht ein weißer Thurm auf A5, der schwarze König aber auf H3, bis zu welcher Reihe kann da der schwarze König nur vorgehen?

Bis zur vierten Reihe.

Durch welchen Stein werden die Felder auf der vierten Reihe so gut wie Randfelder?

Durch den Thurm A 5.

Da Du nun gelernt hast, wie man mit einem Thurme den K. auf E8 Matt macht, was mußt Du ebenso gut verstehen, sobald Du zwei Thürme hast, von denen der eine auf A5 vier Reihen dem Könige abschneidet?

Den König auf E 4 Matt zu machen.

Jetzt setze die Steine auf, wie sie im Diagramm stehen. Schwarz zieht an und gewinnt, indem er sehr leicht den einen, sehr schwer aber auch den andern Thurm erobert.

Schwarz.	Weiß.
1) Dame E 5 — F 6 +.	1) K. A 1 — B 1.

Warum nicht auf A2?

D. F 6 — F 2 + gewönne sogleich den Thurm.

2) D. F 6 — B 6 +.	2) K. B 1 — A 1.

Warum nicht auf C1?

D. B 6 — C 6 + gewönne T. A8.

3) D. B 6 — D 4 +.	3) K. A 1 — B 1 (nicht besser A2).
4) D. D 4 — B 4 +.	4) K. B 1 — C 2.
5) D. nimmt T. E 1.	5) T. A 8 — G8 +.
6) K. G 5 — F 6.	

Der König muß schlechterdings auf den Thurm losgehen, warum?

Um nicht unausgesetzt + zu bekommen.

6) T. G 8 — F 8 +.

7) K. F 6 — E 7. 7) T. D 8 — C 8. Auf A 8 ginge der Thurm sogleich verloren und auf B 8 in 3 Zügen; besser steht er auf C8. Hier kann er sich auch mit seinem Könige verbinden und sich von demselben gedeckt noch lange halten.

8) D. E 1 — A 5.

Zöge jetzt der Thurm auf B8, was erfolgte?

D. A 5 — C 7 + gewinnt den T.

Und wenn der T. auf G8 zöge?

D. A 5 — A 2 +.

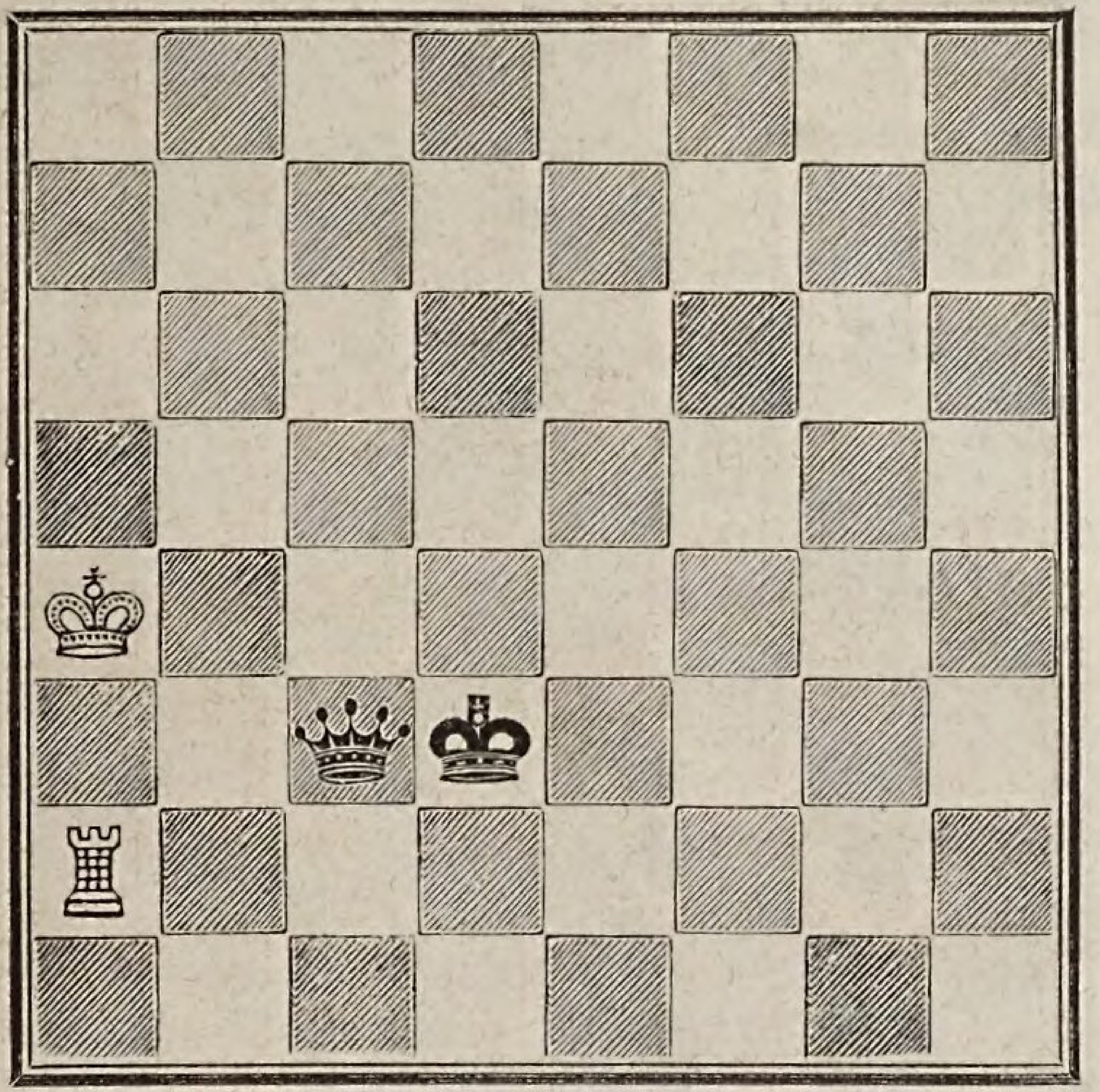
Zöge aber der Thurm auf H8, wie würde da Schwarz, wenn nämlich Weiß den Thurm zu erhalten sucht, Matt machen?

D. A 5 — A 2 +. Weiß geht nun, um den Thurm nicht zu verlieren, auf der weißen Linie von C 2 bis H 7. Die schwarze Dame verfolgt ihn, ebenfalls auf einer weißen Linie von A 2 bis E 6. Dann zieht Schwarz den König auf F 7, um in zwei Zügen Matt zu geben.

Das sind die Heldenthaten, zu welchen diese Vorkenntnisse Dich geschickt machen. Aber nun sollst Du doch auch lernen, wie Schwarz gewinnt, wenn Weiß besser zieht? Das hoffe nicht! Wenn der weiße König und sein Thurm nahe genug bei einander stehen, um sich gegenseitig decken zu können, dann vermag Schwarz nur durch sehr überlegte und künstliche Züge zu gewinnen. Wol gibt es treffliche Anweisungen, die mit diesen Zügen bekannt machen — s. das berühmte, auch von uns benutzte, Handbuch des Schachspiels, v. Bilguer und v. d. Lasa herausgegeben —; aber was es nicht gibt und nicht geben kann, das sind zahllose Varianten, welche die Anweisungen begleiten müßten, sollte nirgends der Anfänger rathlos bleiben. So mangelhaft nun aber auch die Belehrung ist, die Du bei Fortsetzung dieses Spieles empfängst, so wirst Du doch gebeten, ihr alle mögliche Aufmerksamkeit zu widmen. Ehe Du aber einen neuen Zug thust, mußt Du, um nicht planlos zu ziehen, die zu erringenden Stellungen kennen, in welchen Schwarz ein forcirtes Matt legen kann.

Eine dieser günstigen Stellungen ist folgende:

Wer zieht an?



Offenbar Schwarz; denn zöge Weiß, so würde derselbe den Thurm auf A 3 stellen und dann die Dame schlagen.

Also Schwarz zieht an, und was ist der entscheidende Zug, den er thut?

K. D 3 — C 4.

Denn mag nun Weiß ziehen T. A 2 — A 3 oder T. A 2 — B 2 oder C 2, was erfolgt?

Die Dame gibt entweder auf B 4 Matt oder nimmt den Thurm.

Es versteht sich, daß die Steine nicht gerade auf diesen Feldern stehen müssen. Wie viel mal kann diese Stellung auf dem Schachbrete stattfinden?

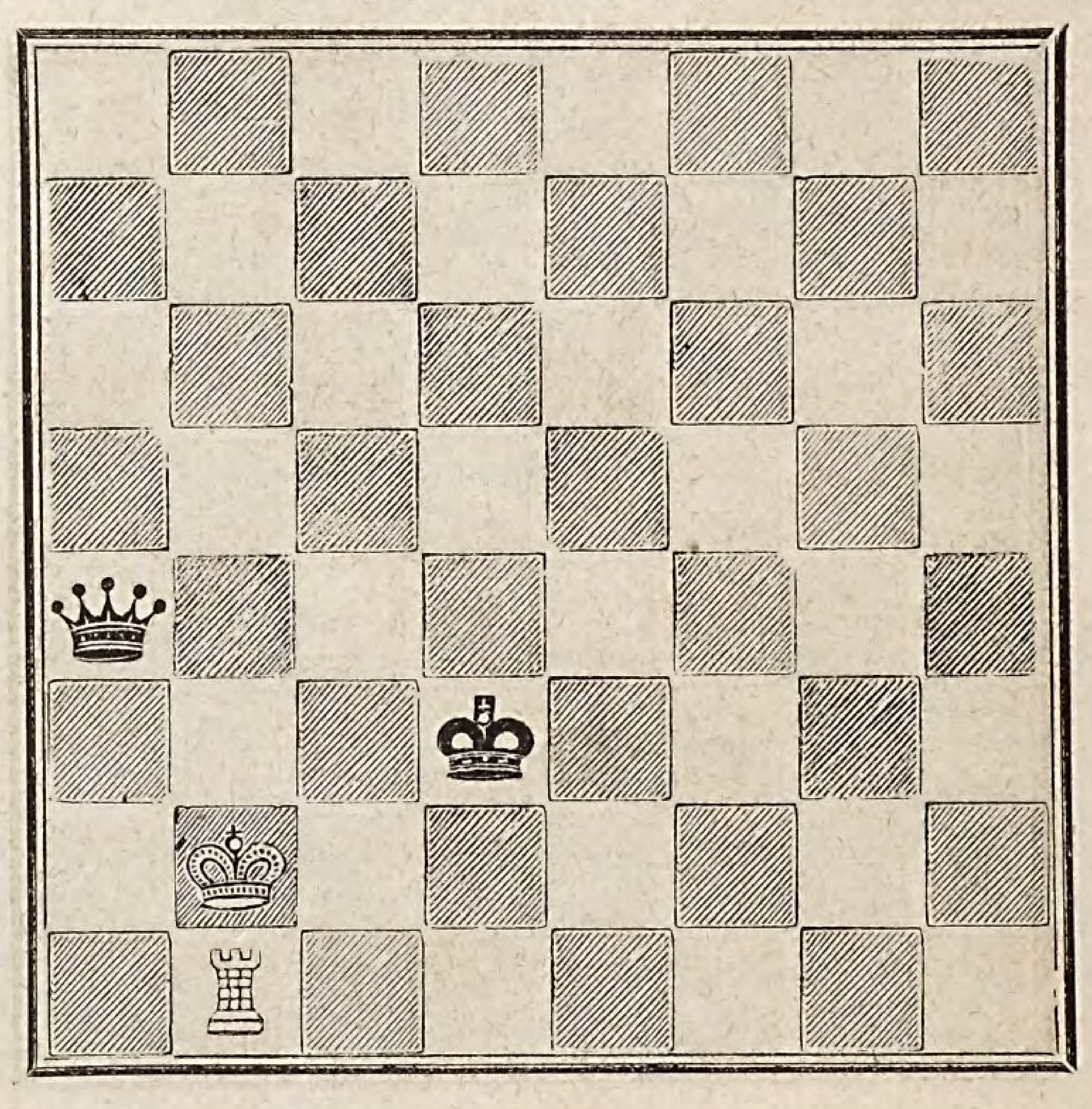
Vierundzwanzig mal.

Auch muß nicht nothwendiger Weise der schwarze König neben der Dame stehen, wo stände er eben so gut, als auf D 3?

Auf D 5.

Eine andere günstige Stellung ist diese:

Schwarz zieht an und gewinnt.



Wie zieht Schwarz? Ei, das ist doch nicht schwer:

Schwarz. Weiß.

1) D. A 4 — C 2 +. 1) K. B 2 — A 1, nur ja nicht auf A 3, weil dann die Dame den Thurm nähme.

2) K. D 3 — C 3. Der weiße Thurm muß nun ziehen und von seinem Könige sich entfernen. So? Er wird aber gar nicht weit gehen — Wie weit denn?

2) T. B 1 — B 3 +.

Nimmt Schwarz, so macht er patt, darum

3) K. C 3 — C 4. 3) T. B 3 — B 4 +.

4) K. C 4 — D 3. 4) T. B 4 — B 3 + und so würde der Thurm, immer auf Linie B, den König verfolgen bis zur 8. Reihe und zurück.

5) K. D 3 — D 2. 5) T. B 3 — B 2 remis.

Setze von neuem auf, um besser zu spielen:

1) K. D 3 — D 2. 1) T. B 1 — A 1.

2) D. A 4 — B 4 +. 2) K. B 2 — A 2.

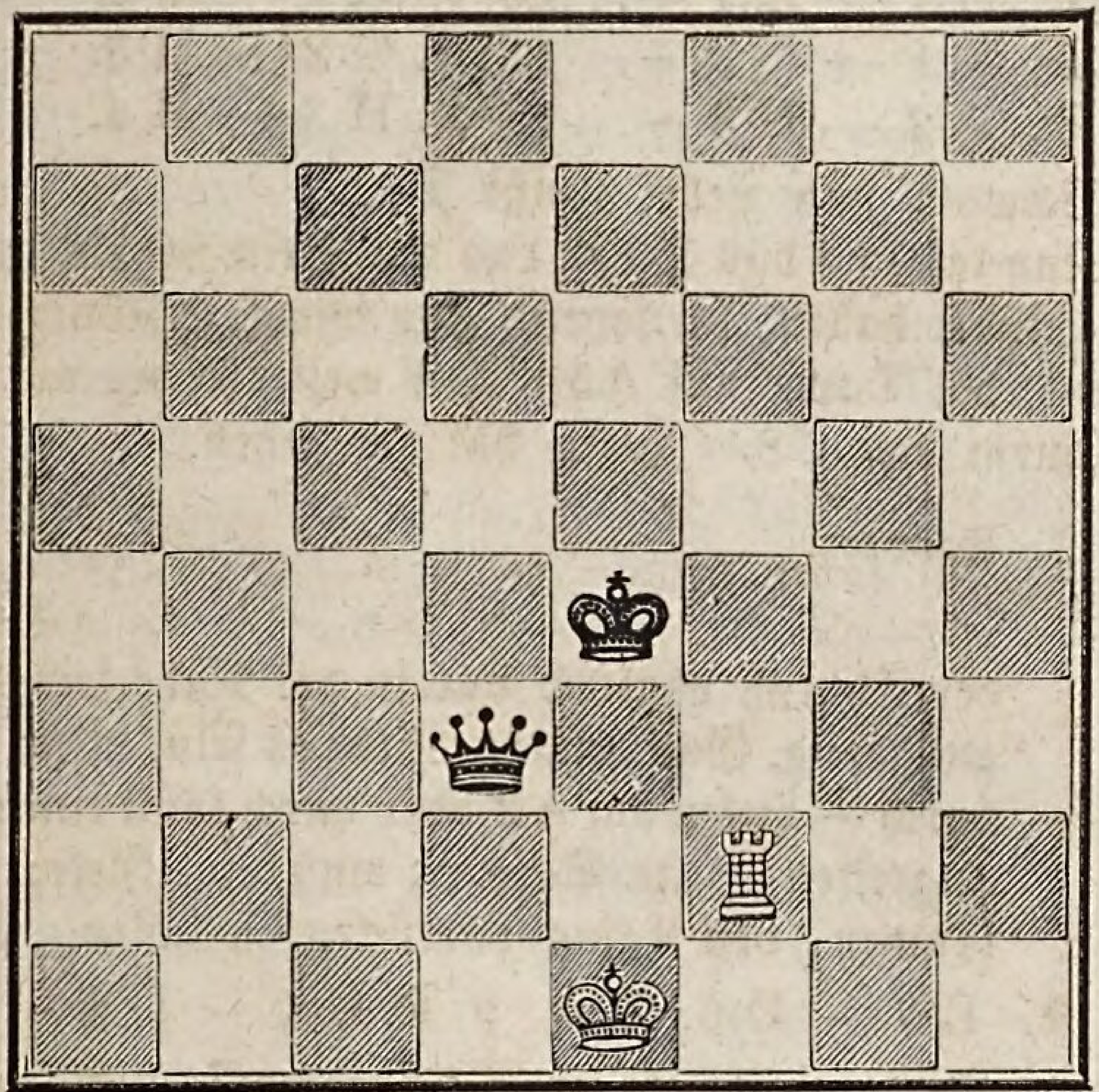
Welchen Zug, den Du bereits kennst, thut Schwarz, um im nächsten Zuge den Thurm zu gewinnen oder matt zu machen?

K. D 2 — C 2.

Geht aber der Thurm im ersten Zuge auf F 1 oder G 1, so ist er sogleich verloren, durch welche Züge aber, wenn er auf H 1 geht?

Die Dame gibt auf B 5, auf A 6 und dann auf B 7 +.

Ist die folgende Stellung nicht auch eine sehr günstige für Schwarz, um so mehr, da derselbe anzieht?



Zieht Schwarz K. E 4 — E 3, setzt er dann nicht im nächsten Zuge Matt?

Nicht doch, Weiß zöge T. F 2 — F 3 + und dann patt oder remis. Anstatt des Königs muß die Dame ziehen.

Schwarz.	Weiß.
1) D. D 3 — B 1 +.	1) K. E 1 — D 2 (ist besser, als auf E 2).
2) D. B 1 — B 2 +.	2) K. D 2 — E 1.
3) D. B 2 — C 1 +.	3) K. E 1 — E 2.

Welcher Zug ist der beste, den Schwarz hat?

4) D. C 1 — G 1.	Jetzt muß der Thurm ziehen. 4) T. F 2 — F 6 oder auf andere Felder, auf denen er nicht besser steht.

5) D. G 1 — G 4 +. 5) K. E 2 — F 1.
6) K. E 4 — E 3. 6) T. F 6 — F 2.
7) D. G 4 — H 3 +. 7) K. F 1 — G 1.
8) D. H 3 — G 3 +. 8) K. G 1 — H 1; dieser Zug ist besser, als den Thurm vorsetzen, weil Schwarz dann mit der Dame auf E1 + gegeben und darauf den König auf F3 gezogen hätte.
9) D. G 3 — H 4 +. 9) T. F 2 — H 2.
10) D. H 4 — E 1 +. 10) K. H 1 — G 2.
11) D. E 1 — F 2 +. 11) K. G 2 — H 3.
12) D. F 2 — F 3 +. 12) K. H 3 — H 4.

Wie Schwarz nun zieht, weißt Du.

Nun laß uns das Spiel, das wir Seite 80 bis zum achten Zuge geführt haben, fortsetzen. Der schwarze König stand auf E 7 und die Dame auf A5. Der weiße König auf C2 und der Thurm auf C8. Weiß hat zu ziehen.

Schwarz. Weiß.

8) C 8 — C 4. Hier steht der Thurm, obgleich nur in der Nähe seines Königs, gut genug. Ganz unnütz würde es sein, wenn die Dame durch + bieten auf A 2 oder durch sonst einen Zug ihn angreifen wollte. Schwarz muß keine Gelegenheit versäumen, den König vorrücken zu lassen. Darum

9) K. E 7 — D 6. 9) T. C 4 — D 4 +.

Dieses + könnte dem Weißen eine Stellung verschaffen, aus welcher Schwarz nur mit vieler Mühe ihn vertreibt. Wie zieht Schwarz, damit Weiß eine solche Stellung nicht einnehme?

10) K. D 6 — E 5 und nicht auf C 5; denn zöge er auf C 5, so würde der weiße König — der doch auf ein Randfeld getrieben werden muß — auf D 3 gehen. Ueberzeuge Dich, daß er diesen Zug ohne alle Gefahr und nur dem Schwarzen zum Verdruß thun kann. Wollte aber auch jetzt, nachdem der schwarze K. auf E5 gegangen, der weiße K. auf D3 ziehen, so würde der Thurm verloren sein. Darum

10) T. D 4 — D 3,
11) K. E 5 — E 4. 11) T. D 3 — D 2.

12) K. E 4 — E 3. 12) T. D 2 — D 3 +.
13) K. E 3 — E 2. 13) T. D 3 — B 3. Auf C 3 würde der T. verloren gehen durch D. A 2 +, dann D 2 +.

Wie zieht nun Schwarz, um den König von dem Felde C2 zu treiben, ohne ihm eine bessere Stellung einzuräumen?

14) D. A 5 — F 5 + (nicht aber auf D2 noch A2 noch C5 +). 14) K. C 2 — C 3 oder C1.
15) D. F 5 — C 5 +. 15) K. C 3 — B 2.
16) K. E 2 — D 2. Zöge nun der weiße Thurm auf A3, so würde die Dame auf E5 (nicht aber auf C2) und dann, wenn der weiße K. auf B 1 oder B 3 gezogen, auf B 5 + bieten, um darauf mit dem schwarzen Könige auf C2 zu gehen.

Auf dieselbe Weise gelangt der schwarze König auf C 2, wenn Weiß im sechszehnten Zuge (anstatt des Thurmes) den König zieht: B 2 — A 2. Nur muß die Dame erst auf A 5 + geben. Setzt der Thurm vor, so folgt das + auf D 5 u. s. w. Setzt aber der Thurm nicht vor, sondern geht der König von A 2 auf B 1 oder B 2, so gewinnt die Dame ein Tempo, indem sie zieht D. A 5 — A 4. Darum
16) K. B 2 — B 1.

Warum?

Schwarz soll sich gelüsten lassen, auf C 2 + zu bieten und dann den Thurm zu nehmen.

17) D. C 5 — D 4. 17) T. B 3 — B 2 +.
18) K. D 2 — C 3. Gäbe nun der Thurm auf C 2 +, so zöge der König auf B 3. Darum
18) K. B 1 — A 1.

Was soll Schwarz thun? Auf A 4 und dann auf D 1, oder auf D 1 und dann A 4 + bieten?

Schwarz soll ein Tempo gewinnen.

19) D. D 4 — A 7 +. 19) K. A 1 — B 1.
20) D. A 7 — A 4. Zöge nun der weiße König B 1 — C 1, so folgte Dame A 4 — A 3 und schlüge dann den Thurm. Darum 20) T. B 2 — B 8.

Durch welche Züge gewinnt Schwarz den Thurm?

21) D. A 4 — D 1 +. 21) K. B 1 — A 2.
22) D. D 1 — E 2 +. 22) K. A 2 — B 1.

23) D. E 2 — F 1 +. 23) K. B 1 — A 2.

24) D. F 1 — F 2 +, aber nicht G 2 +, damit die Dame auf A 7 Matt geben könnte, wenn der weiße König auf A 3 ziehen sollte. 24) K. A 2 — B 1.

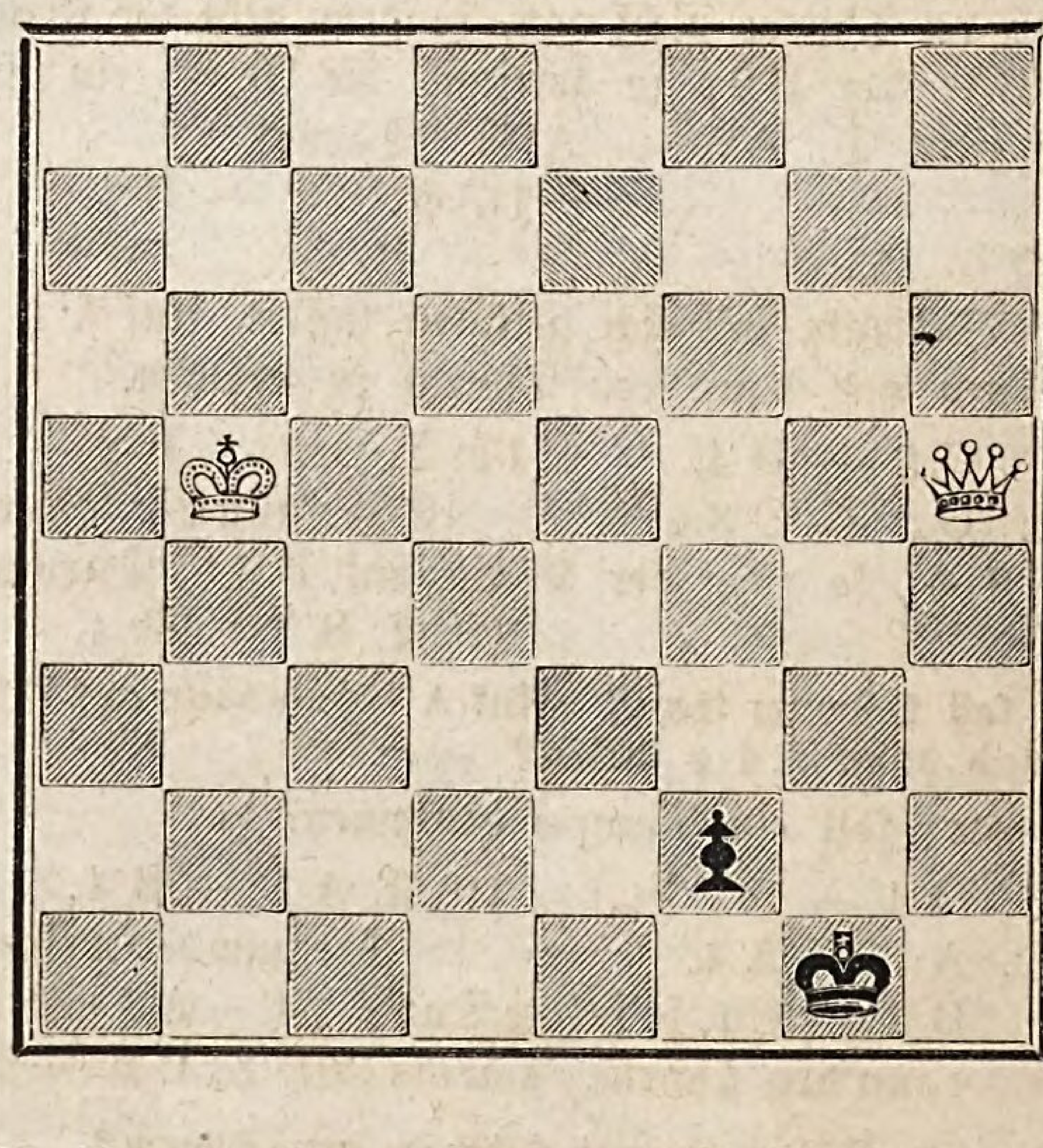
25) D. F 2 — G 1 +. 25) K. B 1 — A 2.

26) D. G 1 — H 2 + und in 3 Zügen Matt.

Dies Alles sei wiederholt, dann möget Ihr bei einer beliebigen, von Euch gewählten Stellung versuchen, diesen Kampf zu bestehen.

Du hast gesehen, in wie vielen Fällen der Thurm, gegen die Dame, remis oder patt machen konnte. Das kann aber auch ein einziger Bauer, der, von seinem Könige unterstützt, bis auf die siebente Reihe vorgedrungen ist, wie folgendes Beispiel zeigt.

Weiß zieht an, kann aber nur remis machen.



1) D. H 5 — G 4 —. 1) K. G 1 — H 2.

2) D. G 4 — F 3. 2) K. H 2 — G 1.

3) D. F 3 — G 3 +. 3) K. G 1 — H 1.

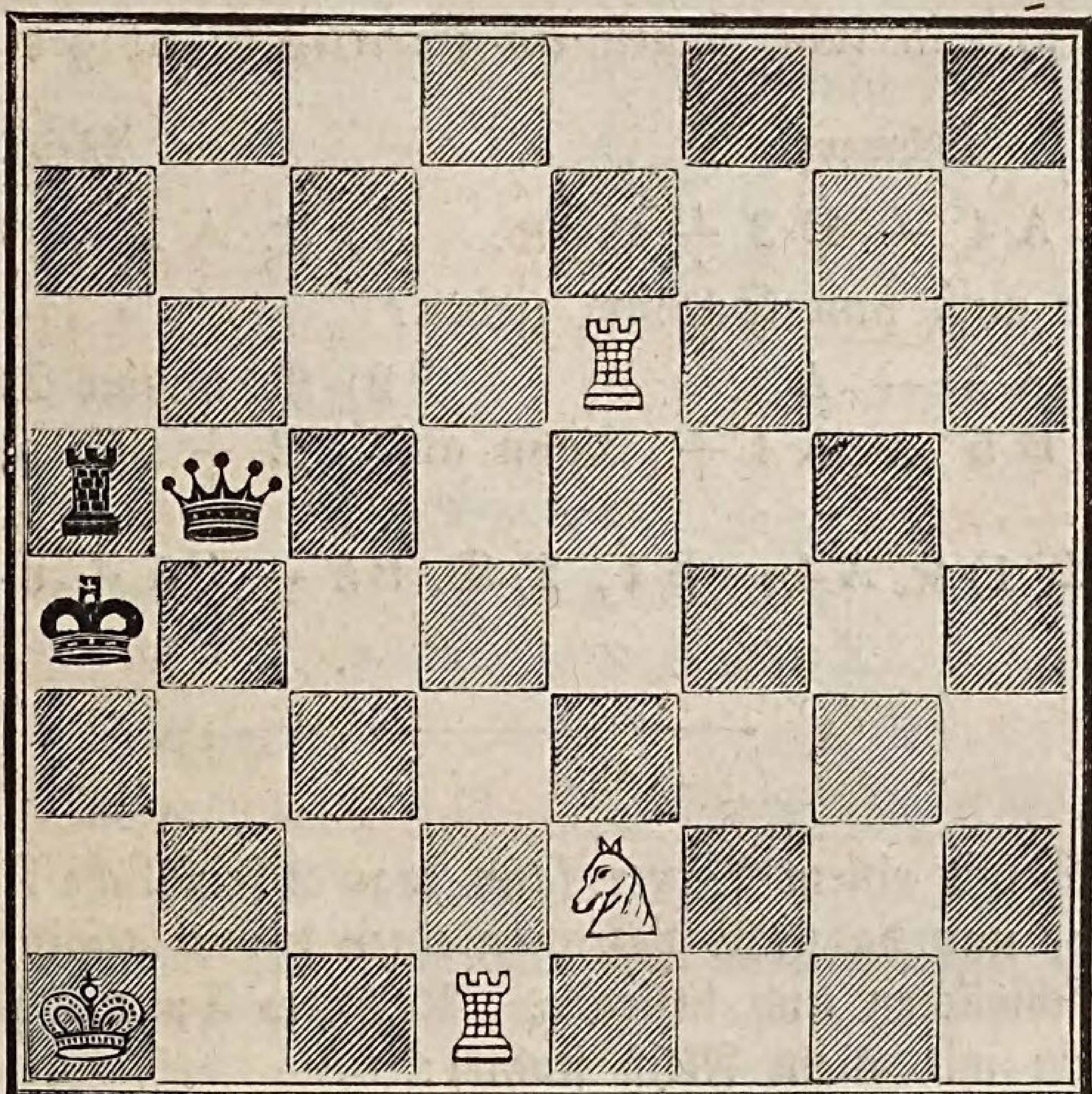
Nimmt die Dame den Bauer, patt; gibt sie +, so geht der König wieder auf G 1.

Nur durch einen fehlerhaften Zug kann Schwarz verlieren:

1) D. H 5 — G 4 +. 1) K. G 1 — F 1 (schlecht).
2) K. B 5 — C 4. 2) K. F 1 — E 1.
3) D. G 4 — E 4 + (oder G 3). 3) K. E 1 — D 2.
4) D. E 4 — D 3 +. 4) K. D 2 — E 1.
5) D. D 3 — E 3 + (nicht K. C 3, denn Weiß kann nicht im folgenden Zuge auf D 2 Matt geben, wenn Schwarz einen Springer statt Dame wählt) 5) K. E 1 — F 1.
6) K. C 4 — D 3. 6) K. F 1 — G 1.
7) K. D 3 — E 2 u. s. w.

Ein Hauptcoup im Schach ist, mit einem Steine mehrere des Gegners anzugreifen, wozu jeder Stein, ganz besonders aber der Springer geschickt ist. Schrecklich, wenn er dem Könige + bietet und zugleich die Dame angreift. Jetzt sieh Dir das folgende Diagramm an:

Weiß zieht an.



Und sprich, jedoch ohne Uebereilung, wie zieht Weiß?

1) T. D 1 — B 1.

Ganz recht; denn zöge 1) S. E 2 — C 3 †, welche Züge thäte darauf Schwarz?

König A 4 — B 3 + aufgedeckt, König nimmt Springer + aufgedeckt (wenn nicht der vorgezogene Springer durch Dame oder Thurm zu nehmen ist) und Thurm A 5 — A 1 + und Matt.

Aber warum ist denn der Zug T. D 1 — B 1 ein vortrefflicher?

Weil er zu einem Remis führt.

Sogleich remis, wenn die Dame den Thurm B 1 nimmt; aber wenn sie auf C 4 geht, wie zieht Weiß?

T. E 6 — E 4; denn nimmt die Dame den Thurm, so gibt der S. auf C 3 + und gewinnt die Dame wieder, oder T. E 6 — B 6 (anstatt E 4), denn nimmt die Dame den Springer, so macht Schwarz in 2 Zügen Matt. Dieses Spiel läßt sich von beiden Seiten auf sehr verschiedene Weise spielen und bei mancherlei interessanten Stellungen hat Jeder sich in Acht zu nehmen, um nur partie remise zu machen, wovon Ihr Euch überzeugen möget.

Jetzt sieh Dir noch einmal das Diagramm an, laß Schwarz anziehen nnd in fünf Zügen ein forcirtes Matt geben.

Schwarz.	Weiß.
1) K. A 4 — B 3 + aufged.	1) K. A 1 — B 1.

Wie muß nun Schwarz ziehen?

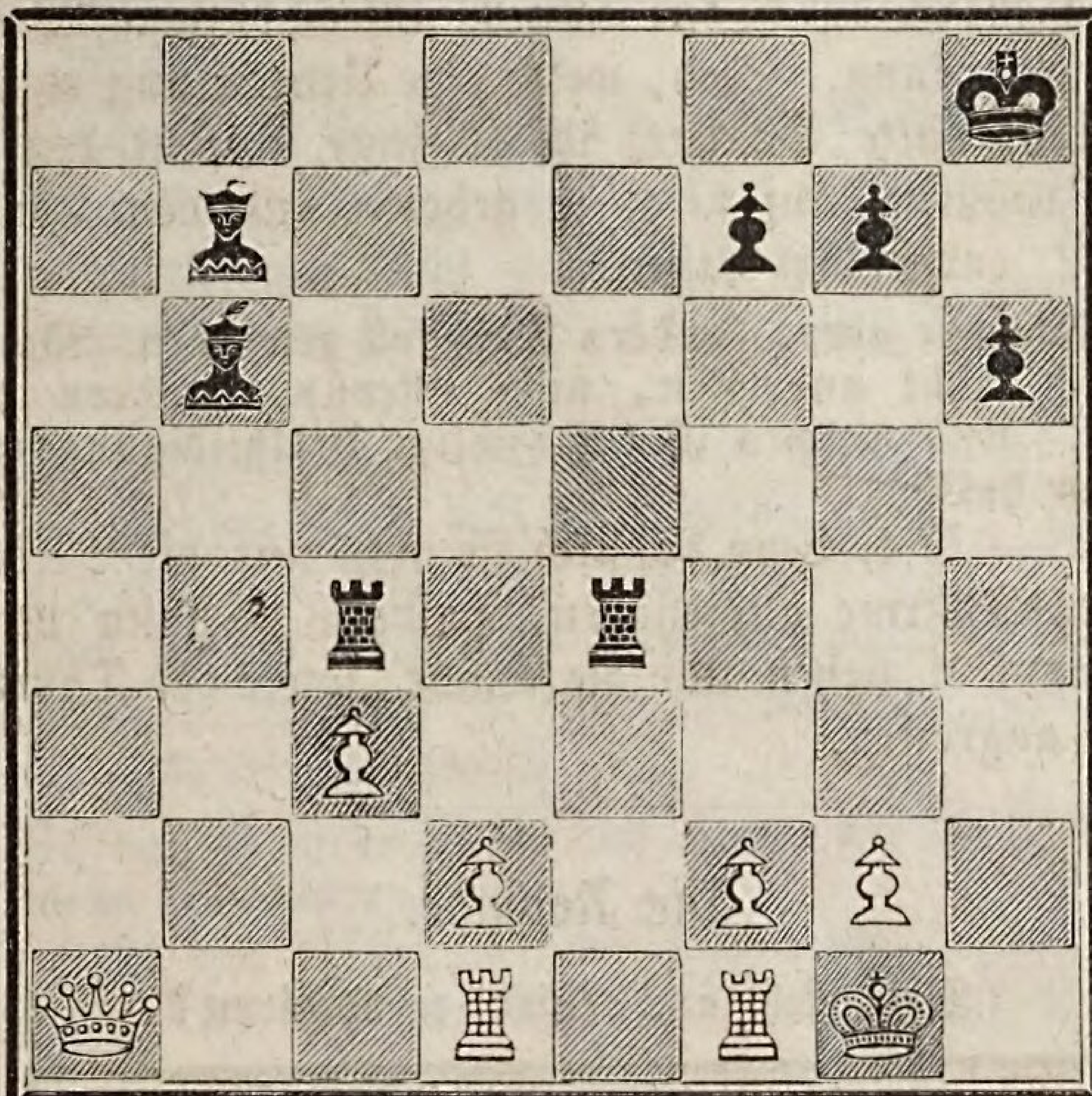
2) T. A 5 — A 1.	2) K. nimmt Thurm.

3) D. B 5 — A 4 +, dann auf A 2 + und auf B 2 Matt.

Auch 1) K. A 4 — B 4, 2) D. B 5 — F 5 + u. s. f.

Auch mit einem Bauer kann man 2 feindliche Offiziere angreifen, und dadurch, daß man einen davon gewinnt, den Gegner schwächen und besiegen. Nachdem Du das folgende Diagramm mit allem Fleiß studirt:

Weiß zieht an und gewinnt.



sprich, welchen guten Zug hat Weiß?

1) D 2 — D 3.	1) T. E 4 — G 4.
2) D 3 nimmt Thurm.	2) T. G 4 nimmt G 2 +.
3) K. G 1 — H 1.	3) T. nimmt F 2 + aufgeb.
4) K. H 1 — G 1.	4) T. F 2 — G 2 +.
5) K. G 1 — H 1.	5) T. G 2 — G 5 + aufgeb.
6) K. H 1 — H 2.	6) L. B 6 — C 7 +.
7) K. H 2 — H 3.	7) L. B 7 — G 2 +.
8) K. H 3 — H 4.	8) L. C 7 — G 3 + u. Matt.

Variante.

1) D 2 — D 3.	1) T. E 4 — G 4.
2) G 2 — G 3 (anstatt D 3 nimmt T.).	

Wie zieht Schwarz?

Thurm nimmt G 3 +, denn der Bauer F 2 darf nicht schlagen, da er seinen K. in + stellte.

Aber Schwarz hat noch einen viel bessern Zug, und dieser ist, anstatt den Bauer zu nehmen?

3) T. G 4 — H 4.

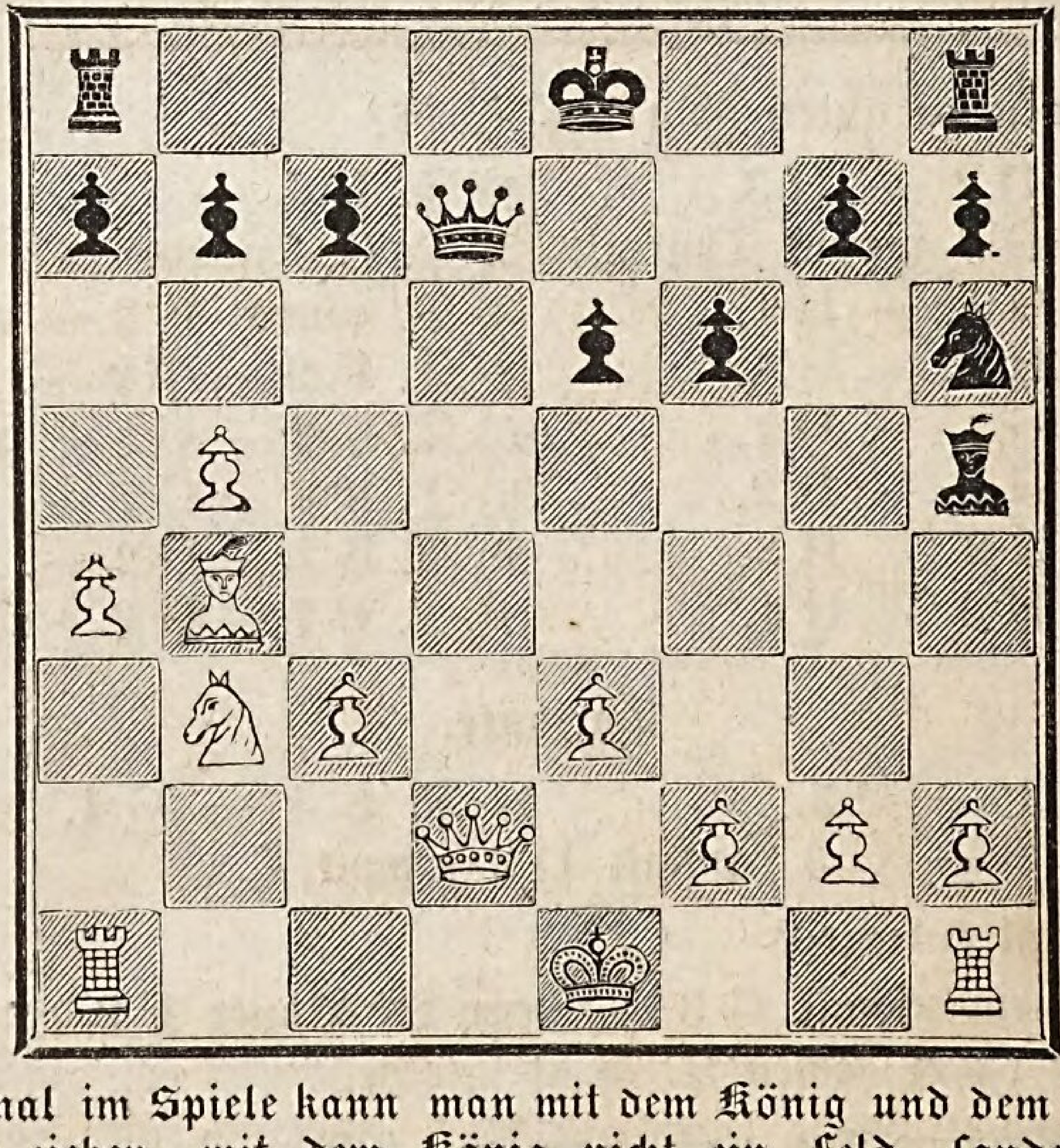
4) G 3 nimmt T. 4) T. nimmt H 4. Darauf folgt das Matt durch den Thurm auf H 1, was Weiß nicht hindern kann. Sieh, welch eine Uebereilung es gewesen wäre, hätte Schwarz im 4. Zuge, anstatt den Bauer zu nehmen, auf G 4 + geboten und den König auf H 2 entwischen lassen.

Nicht Schwarz aber, sondern Weiß soll gewinnen. Dann aber muß Weiß nicht angreifen, nicht offensiv, sondern defensiv verfahren. Und welches ist der richtige Vertheidigungszug, den er zu thun hat?

D 2 — D 4, denn dadurch ist nicht nur die Verbindung der beiden Thürme aufgehoben, sondern es kann nun auch der Bauer F 2 ziehen und die Dame, sowie der Thurm nach Belieben angreifen.

Die Rochade.

Weiß zieht an. Wird er **rochiren?**



Einmal im Spiele kann man mit dem König und dem Thurme zugleich ziehen, mit dem König nicht ein Feld, sondern zwei Felder weit gehen, mit dem Thurme über den König wegspringen, und dicht an dessen Seite ihn stellen: Alles das ist ein

Zug, und dieser Zug, der dazu dient, den König in Sicherheit und den Thurm in Thätigkeit zu bringen, heißt?

Die Rochade.

Unter welchen vier Bedingungen kann die Rochade stattfinden?

1) Der König, sowie der Thurm, mit dem rochirt werden soll, dürfen noch nicht gezogen haben.

2) Zwischen dem König und dem Thurm darf kein Stein stehen;

3) Der König darf nicht in dem Augenblicke rochiren, wo ihm + geboten wird, wol aber, wenn er in + gestanden, sobald er durch das Vorziehen sich gedeckt hat;

4) Der König darf nicht rochiren, wenn er das Gebiet eines feindlichen Steines zu überschreiten hat, den Thurm aber trifft diese Beschränkung nicht.

Jetzt sieh das Diagramm an und sage, wie stellt Weiß die Steine, wenn er rochiren will?

Er stellt den König — der noch nicht gezogen hat — von E 1 auf G 1 und den Thurm von H 1 auf F 1.

Kann er auch mit dem Damenthurme rochiren?

Nein, denn der König müßte bei seinem Gange nach C 1 das Feld D 1 — das Gebiet des feindlichen Laufers — überschreiten.

Stände aber der Laufer auf G 6 (anstatt auf H 5), wo er das Feld B 1 beherrscht, hinderte er auch hier die Rochade?

Nein, der König kann jetzt über das Feld D 1 auf C 1 und der Thurm über das Feld B 1 auf D 1 gestellt werden.

Wie stellt Schwarz die Steine, wenn er rochiren will?

Den König von E 8 auf C 8 und den Thurm von A 8 auf D 8.

Kann Schwarz auch mit dem Königthurme rochiren?

Nein, denn der König müßte bei seinem Gange nach G 8 über das, vom feindlichen Laufer beherrschte Feld F 8 ziehen.

Es fragt sich nun — sieh das Diagramm genau an — ob es nöthig ist, daß Weiß rochirt, oder ob er einen bessern Zug hat?

Er hat einen bessern Zug: Dame D 2 nimmt Dame D 7 +, um dann durch den Springer B 3 — C 5 + entweder den Bauer B 7 oder E 6 zu gewinnen.

„Was? Du willst um eines lumpigen Bauers willen die Dame tauschen und aus dem Spiele, das nur interessant sein kann, wenn man noch die Dame hat, ein ledernes machen? Das ist miserabel!“ Sieh, das ist die Weisheit der Schachstümper, von der aber Schachspieler auch nicht einen Funken haben. Diese tauschen mit gutem Gewissen nicht nur die Dame, sondern auch die sämmtlichen Offiziere, um einen Bauer zu erobern, und wissen dabei, was auch Du schon wissen mußt, daß auch bei einigen geringen Steinen, die noch übrig bleiben, das Spiel ein höchst interessantes sein kann, während immer das Interessanteste bleibt, den Sieg zu erlangen.

Eins der neuesten und interessantesten Werke über das Schach, von Jean Preti, handelt blos von Bauern. Daraus setze folgende Stellung auf:

Weiß: K. F 3, Bauern B 5 und C 6.
Schwarz: K. C 7, Bauern D 6 und H 7.

Weißt zieht an und gewinnt.

1) K. F 3 — F 4.	1) K. C 7 — B 6.
2) K. F 4 — F 5.	2) K. B 6 — C 7.
3) K. F 5 — F 6.	3) K. C 7 — B 6. Zieht dagegen Schwarz einen Bauer, so gewinnt Weiß denselben und holt den andern ein.
4) K. F 6 — E 6.	4) K. B 6 — C 7.
5) K. E 6 — D 5. Preti übersieht, daß Weiß schon im 3. Zuge auf dieses Feld ziehen, die D., die Schwarz bekommt, tauschen und eine neue machen kann.	5) H 6 — H 5.
6) B 5 — B 6 +.	6) K. nimmt B 6.
7) K. nimmt D 6.	7) H 5 — H 4.
8) C 6 — C 7 gewinnt.	

Dieser Abschnitt kann nicht anders, als mit der Bitte geschlossen werden, alle Kapitel desselben, besonders aber das 14. zu wiederholen.

Zweiter Abschnitt.

Aufgaben in zwei Zügen.

Vorerinnerung.

Eine Schachaufgabe, die diesen Namen verdienen soll, muß durch versteckte — nicht in die Augen fallende — Züge zu lösen sein.

Enthält das Diagramm S. 46, wo es sich um künstliche Züge handelt, die den König auf das entgegengesetzte Eckfeld treiben, eine Augabe?

Nein; denn von jedem Schachspieler erwartet man, daß er mit dieser Stellung und mit diesen Zügen, die in keiner Schachanweisung fehlen, vertraut sei.

Etwas Verstecktes liegt in dem Diagramm S. 55, und auch ein tüchtiger Schachspieler dürfte bei dieser Stellung, anstatt den weißen König auf G4 zu ziehen und sich ein † geben zu lassen, den Bauer G3 vorrücken. Aber freilich, wenn Du ihm die Stellung vorlegst mit der Ueberschrift: Weiß macht mit dem 3. Zuge Matt, was hört dann für ihn auf?

Das Versteckte.

Kaum kann es daher für den gewandten Schachspieler eine Aufgabe **von** oder **in** 2 **Zügen** (d. h. die mit dem 2. Zuge zu lösen ist) geben; wol aber kann in einer Aufgabe von 3 und mehreren Zügen für ihn Verstecktes genug liegen. Für Dich dagegen sind die folgenden zweizügigen Aufgaben schwer genug. Nur mögest Du sie auch zu lösen suchen und ja nicht etwa meinen, es sei genug, die Lösungen nachzuspielen, denn dann würden diese Aufgaben nicht nur ihren Zweck, **Dein Auge zu üben und in Dir den Schachverstand zu bilden**, verfehlen, sondern Dir sogar schaden. — Schaden? Wirst Du nicht auf alle Fälle der großartigen Züge Dich freuen und sie nachahmen? — Ja,

Du wirst diese Züge, auch wenn Du sie nicht selbst gefunden hast, nachahmen; aber mit großem Ungeschick, wirst die besten Offiziere aufopfern, aber ohne zu siegen; wirst mit einem Worte ein tolles Spiel führen.

Du mußt aber die Aufgaben nicht blos zu lösen suchen, sondern auch auf die rechte Weise. Man kann zum Ziele gelangen mit Verstand und ohne Verstand. Ohne Verstand: nur drauf los probirt! Endlich findet sich doch, man weiß nicht wie, der rechte Zug, wenn auch nicht heute, doch vielleicht morgen; mit Verstand: genau betrachtend, ruhig forschend, Alles erwägend, logisch schließend. Um mich Dir recht deutlich zu machen, nimm Dein Schachbret und setze auf — eine alte Aufgabe von dem Araber Philipp Stamma —

den weißen König auf D8,

den schwarzen König auf D6;

Gut vor der Hand. Wie stehen die beiden Könige?

Einander gegenüber.

Ferner **einen weißen Thurm auf A7.**

Wenn dieser Thurm auf A6 † bietet, auf welche Reihe muß der schwarze König gehen?

Auf die fünfte.

Weiter **einen schwarzen Thurm auf H4.**

Was kann dieser Thurm?

Sogleich Matt machen.

Endlich **einen weißen Thurm auf C5.**

Wie steht dieser Thurm?

En prise vom König.

Die Aufgabe ist aufgestellt und angesehen. Weiß zieht an und gewinnt. „Ja, das glaube ich wol; zwei Thürme gegen einen müssen gewinnen." So wirst Du nicht sagen, denn Du kennst die Gefahr, in welcher Weiß schwebt.

Was muß Weiß schlechterdings verlieren, wenn er nicht Matt sein will?

Den Thurm C5.

Um dem Matt zu entgehen, zieht Weiß T. A7 — A6 †, worauf Schwarz: K. nimmt T. C5.

Sollte nun Weiß gewinnen, was müßte er erobern?

Den Thurm.

Wenn aber nur kann ein Thurm durch ein † einen feindlichen Thurm erobern?

Wenn der feindliche Thurm hinter seinem Könige, ohne von demselben gedeckt werden zu können, steht.

So würde der weiße Thurm jetzt im 2. Zuge durch ein † auf A5 den schwarzen Thurm gewinnen, nämlich wenn derselbe nicht auf H3, sondern auf welchem Felde stände?

Auf H5.

Ja, wenn Du den Thurm auf das Feld H5 bringen könntest! Wenn man aber einen feindlichen Stein auf ein Feld bringen will, was muß man ihm da vorsetzen, damit er anbeiße?

Eine Lockspeise.

Und die hast Du nicht! oder vielmehr, Du hast sie nicht mehr; in welchem Steine hattest Du sie?

In dem Thurme C5.

Jetzt setze noch einmal die Steine auf, wie sie gestanden haben. Wie muß Weiß im 1. Zuge ziehen, damit der schwarze Thurm auf H5 gehe? und welche Züge müssen darauf folgen?

1) T. C5 — H5.	1) T. nimmt T.
2) T. A7 — A6 +.	2) K. D6 — C5.
3) T. A6 — A5 +.	3) der K. muß ziehen u. den Thurm sich nehmen lassen.

Je weniger eine Aufgabe Steine hat, desto schöner; die nützlichste Aufgabe für Dich ist aber die, wo Du unter einer Menge von Steinen Dich zurecht zu finden hast. Darum laß Dir auch die Doppelaufgaben, wo Weiß, wie Schwarz, im 2. Zuge matt macht, empfohlen sein. Kommen auch in diesen letztern plumpe Züge vor, ihr Zweck ist erreicht, wenn der Wechsel des Anzuges Dich nicht stört, nicht irre leitet.

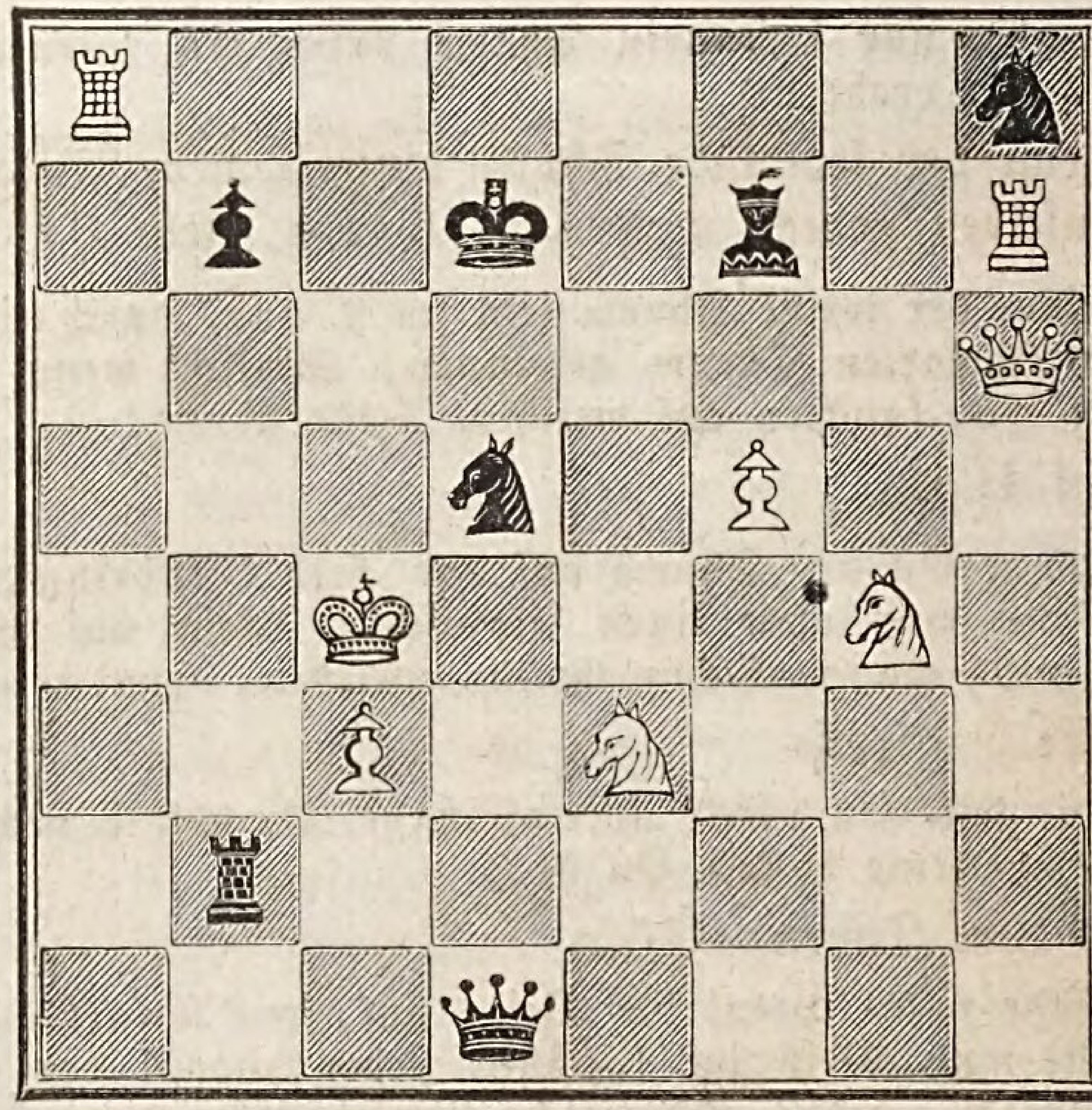
Laß sehen, ob Du einigermaßen geschickt bist, eine Doppelaufgabe zu lösen. Wie macht erstlich Weiß und dann auch Schwarz beim Anzuge in zwei Zügen Matt? (S. folg. Seite.)

Weiß durch Dame H6 — E6 +, worauf T. A8 — C8 den K. auf C7 matt setzt.

Schwarz durch S. D5 nimmt S. E3 + +, worauf D. D1 — D5 den König, der auf C5 ziehen mußte, matt setzt.

Diese Stellung, von Herrn L. A. Wolff in Köthen, läßt dich aber auch geben ein

Selbstmatt.



Selbstmatt gibst Du nicht, wenn Du den Gegner matt machst, sondern nur wenn Du ihn zwingst, Dich matt zu setzen. Selbstmattaufgaben gehören zu den schwierigsten, die man geben kann, und um Preisaufgaben zu geben, die von hundert Schachspielern kaum einer zu lösen im Stande ist, nahm man seine Zuflucht zu diesem, zwar verkehrten, doch geistreichen Spiele. Wie aber gibt bei obiger Stellung nicht nur Weiß, sondern auch Schwarz, beim Anzuge, sehr leicht in zwei Zügen Selbstmatt?

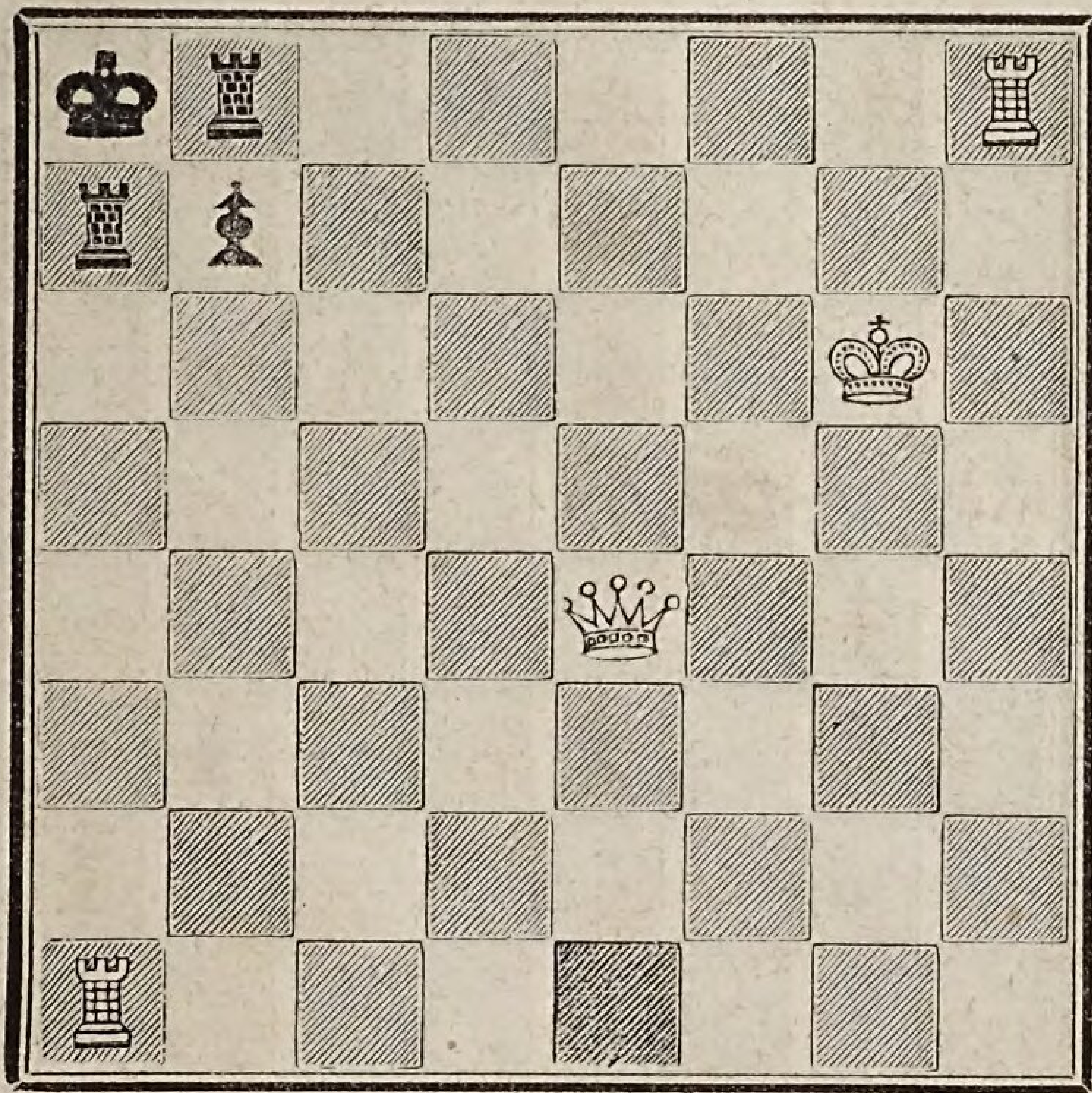
Weiß,	Schwarz.
1) S. G 4 — E 5 +.	1) K. auf C 7 oder E 7.
2) S. E 3 nimmt S. D5 + und Weiß hat gesiegt.	2) D. muß schlagen und Matt setzen,

Schwarz.	Weiß.
1) S. D 5 — B 6 + +.	1) K. C 4 — C 5..
2) D. D 1 — D 6 +.	2) D. muß D. nehmen, matt setzen und Schwarz hat gesiegt.

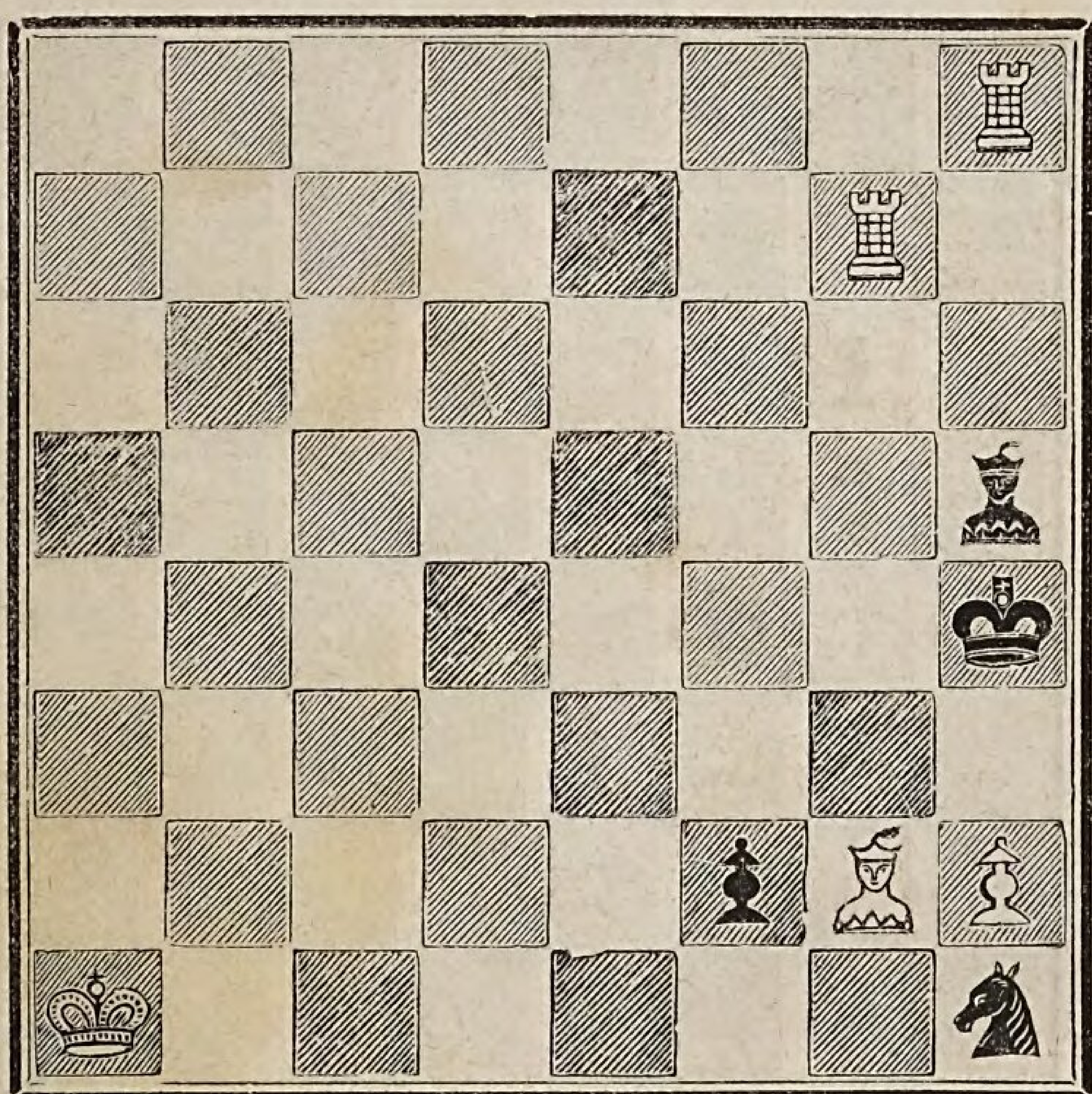
Bei den folgenden Aufgaben laß Dir nie die Leichtfertigkeit zu Schulden kommen, die Aufgaben unrichtig löst und, wenn sie ihren Irrthum einsehen soll, erst auf Steine und Züge, die sie übersah, aufmerksam gemacht werden muß.

Stets hat Weiß den Anzug.

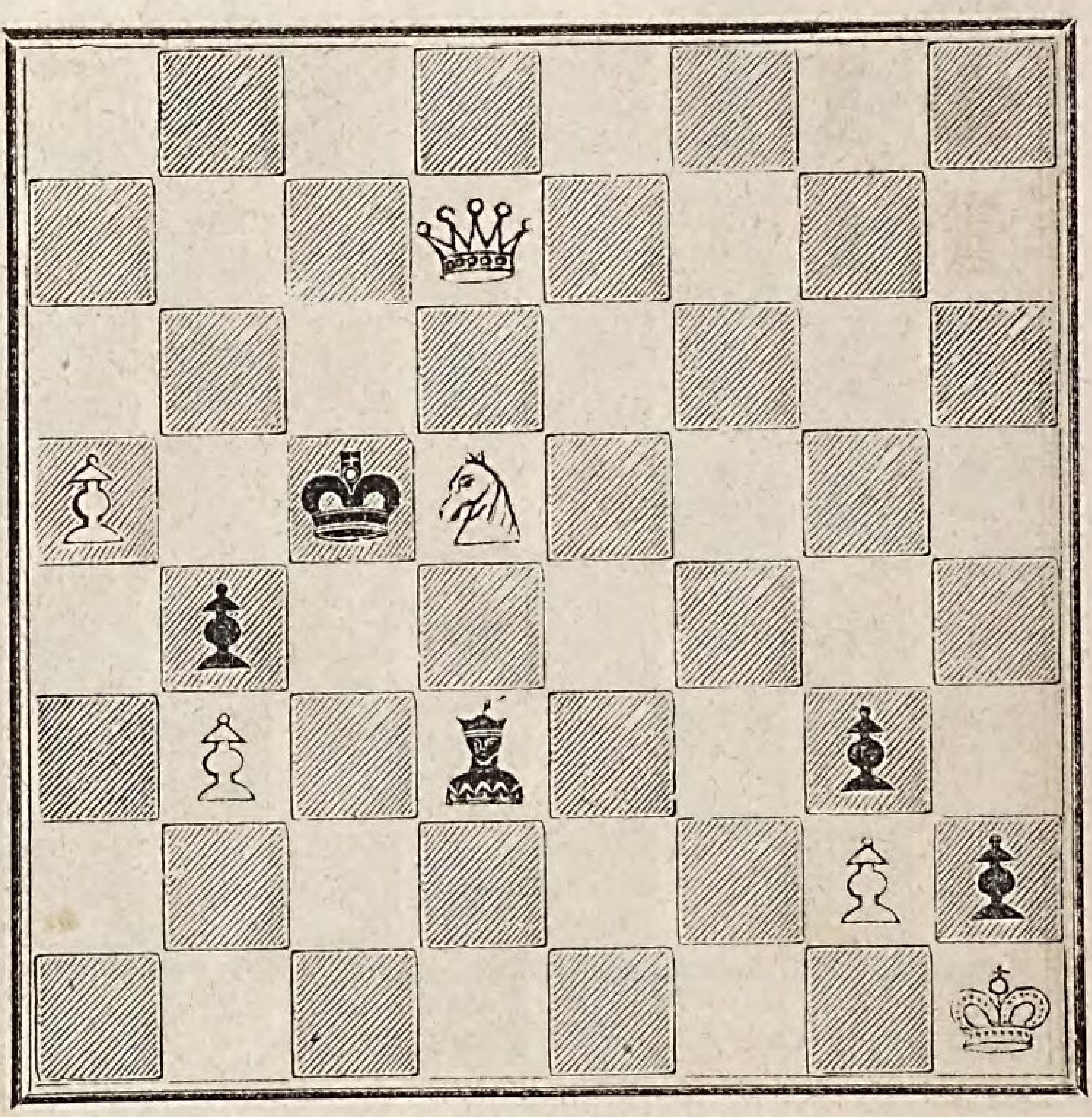
I.



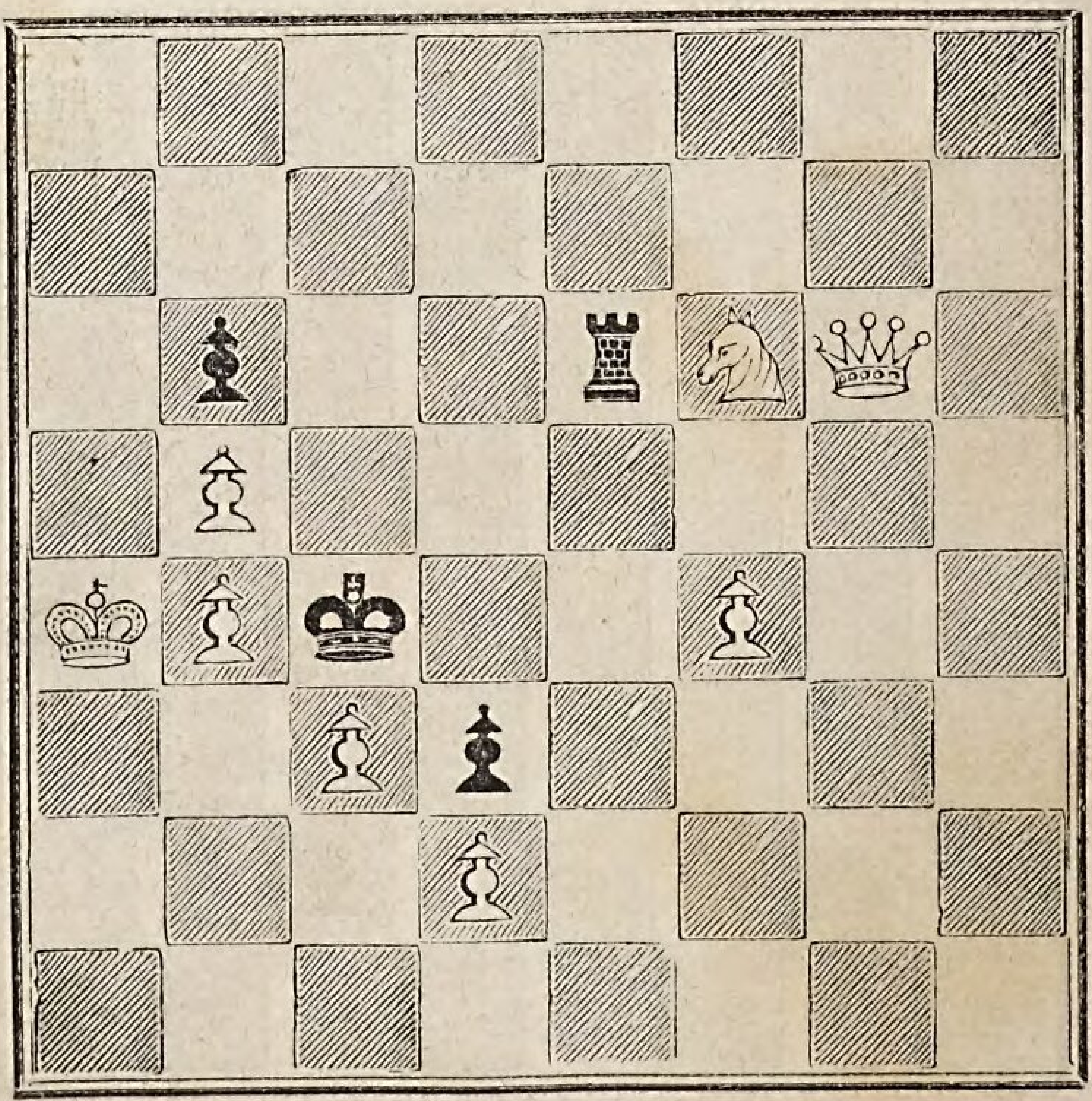
II.



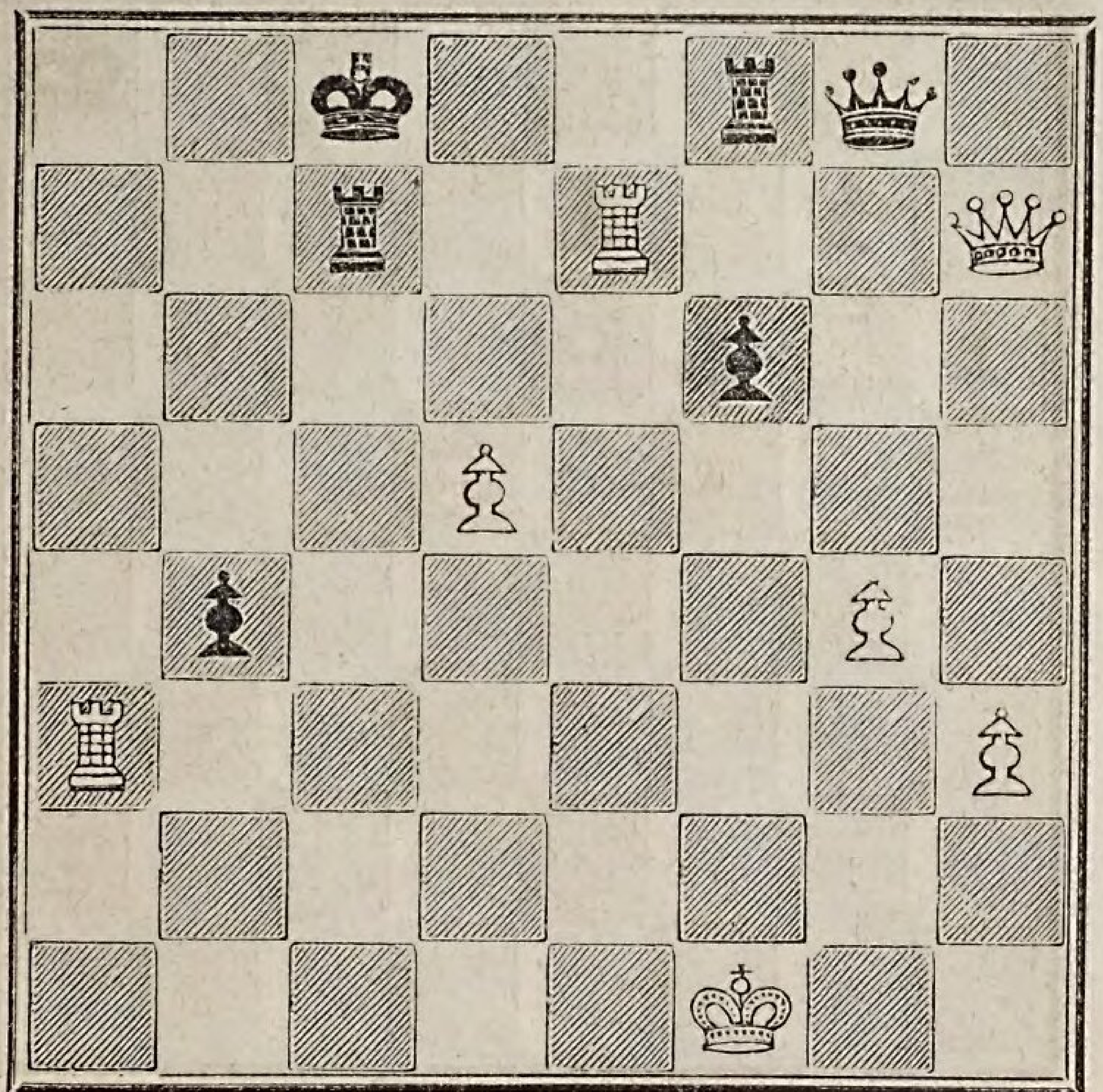
III.



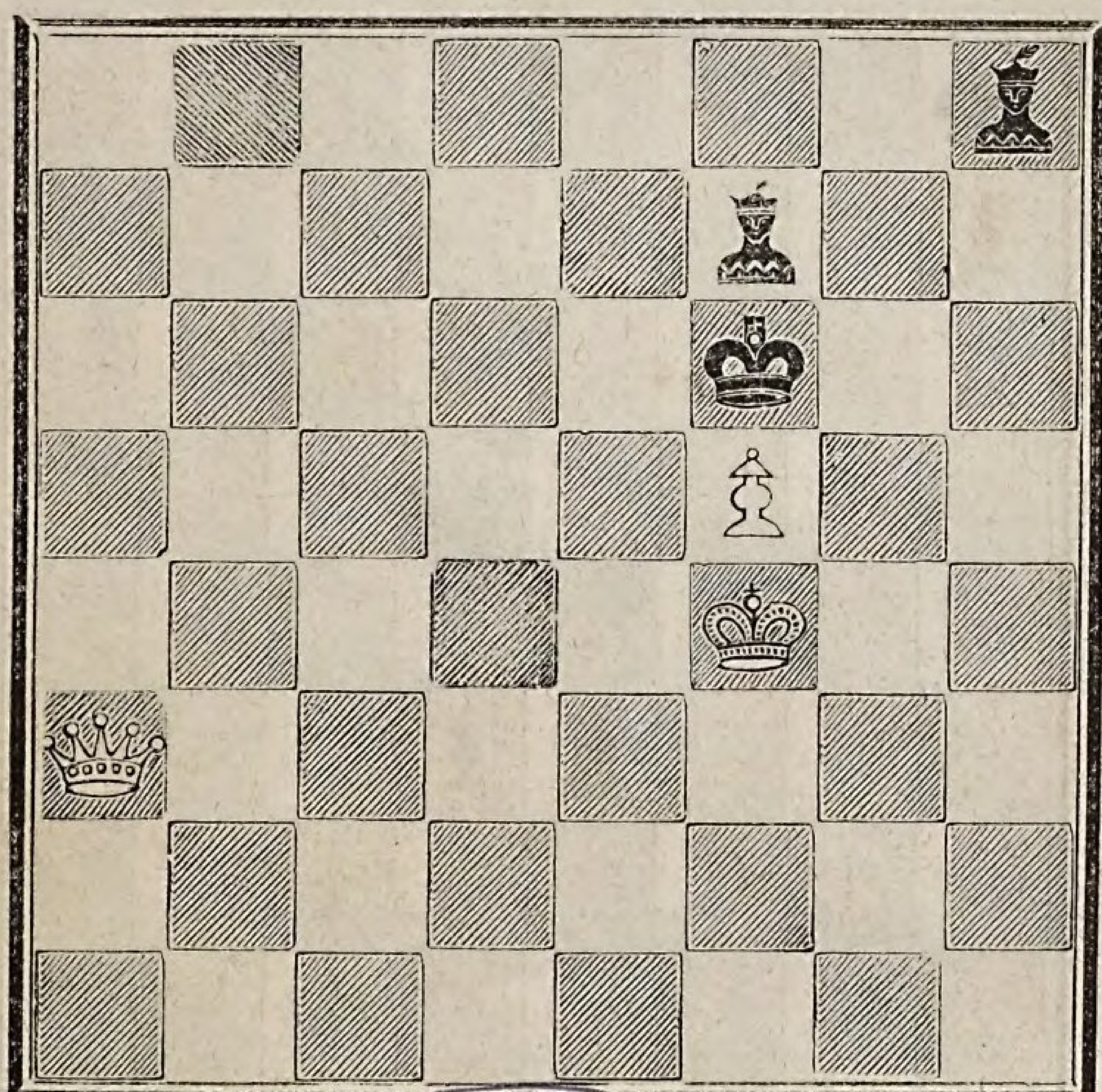
IV.



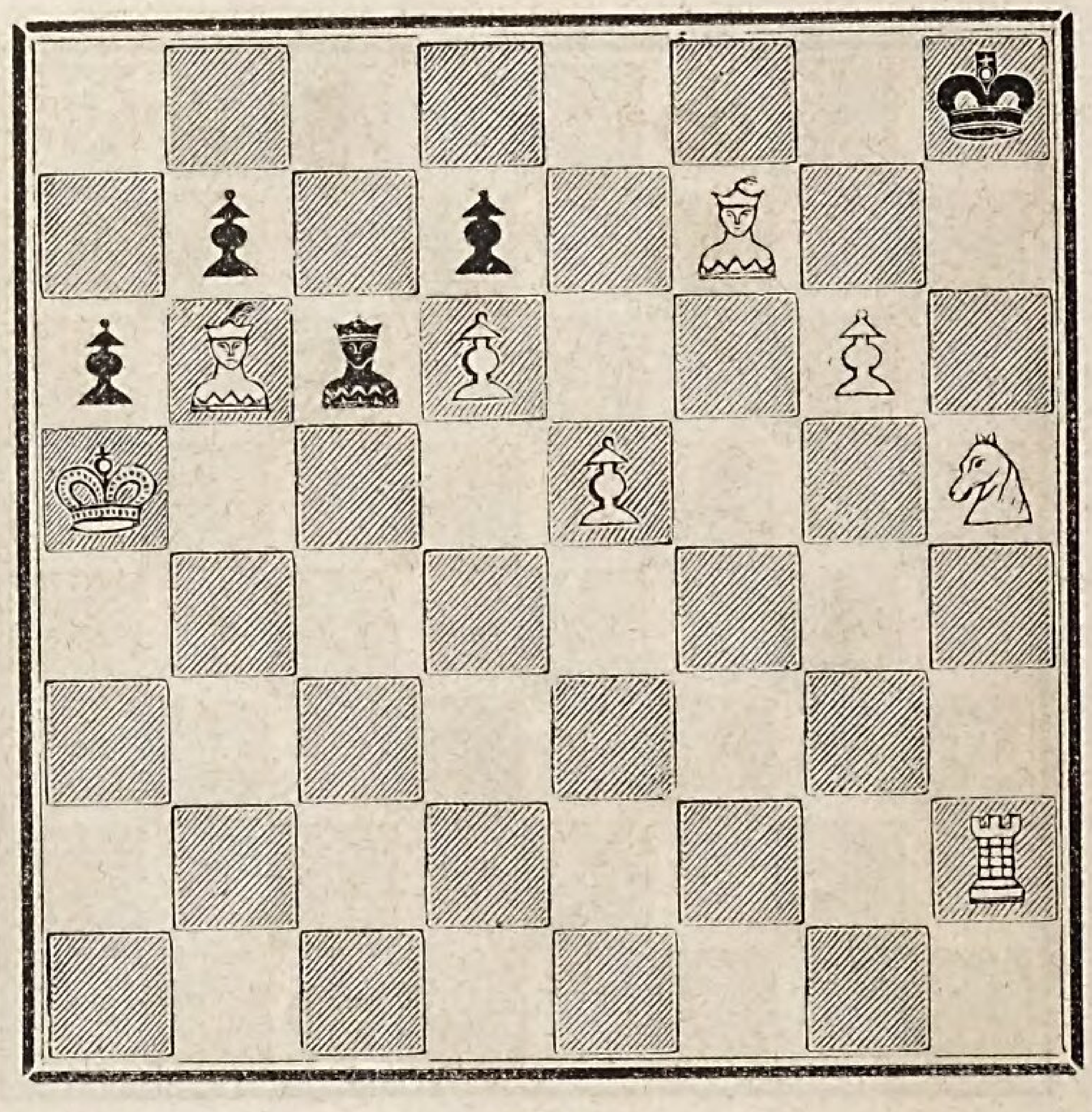
V.



VI.

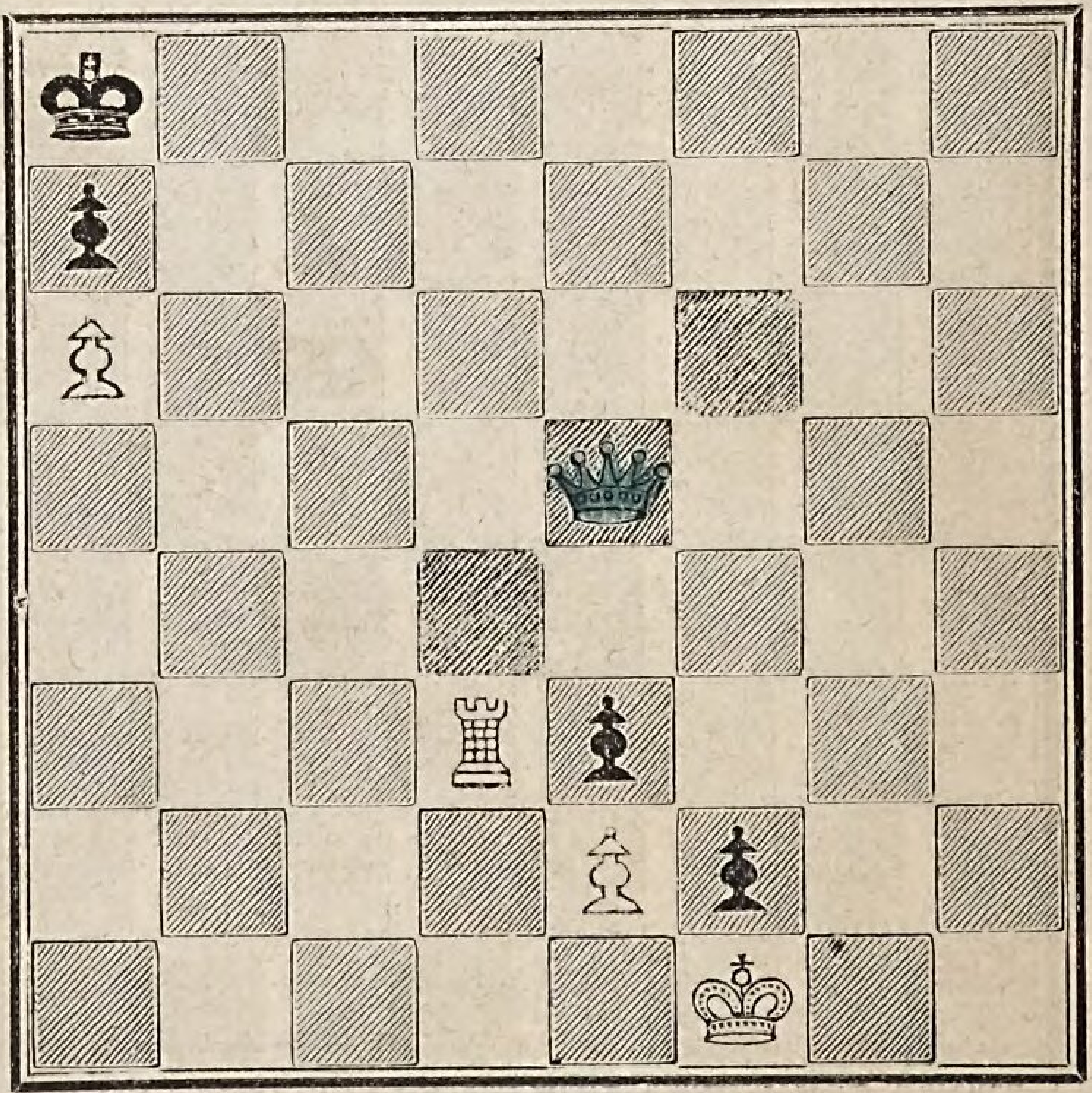


VII.

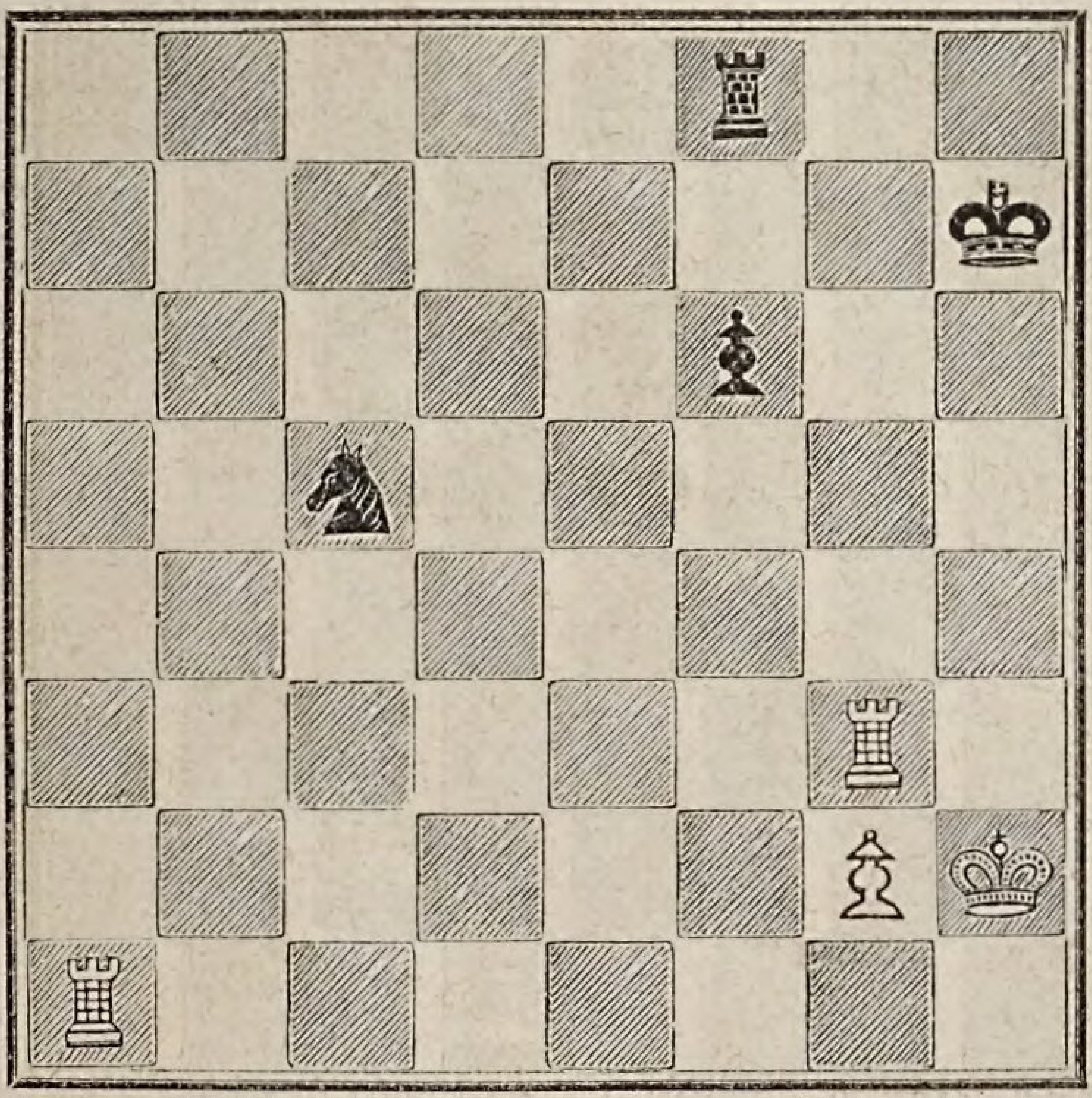


VIII.

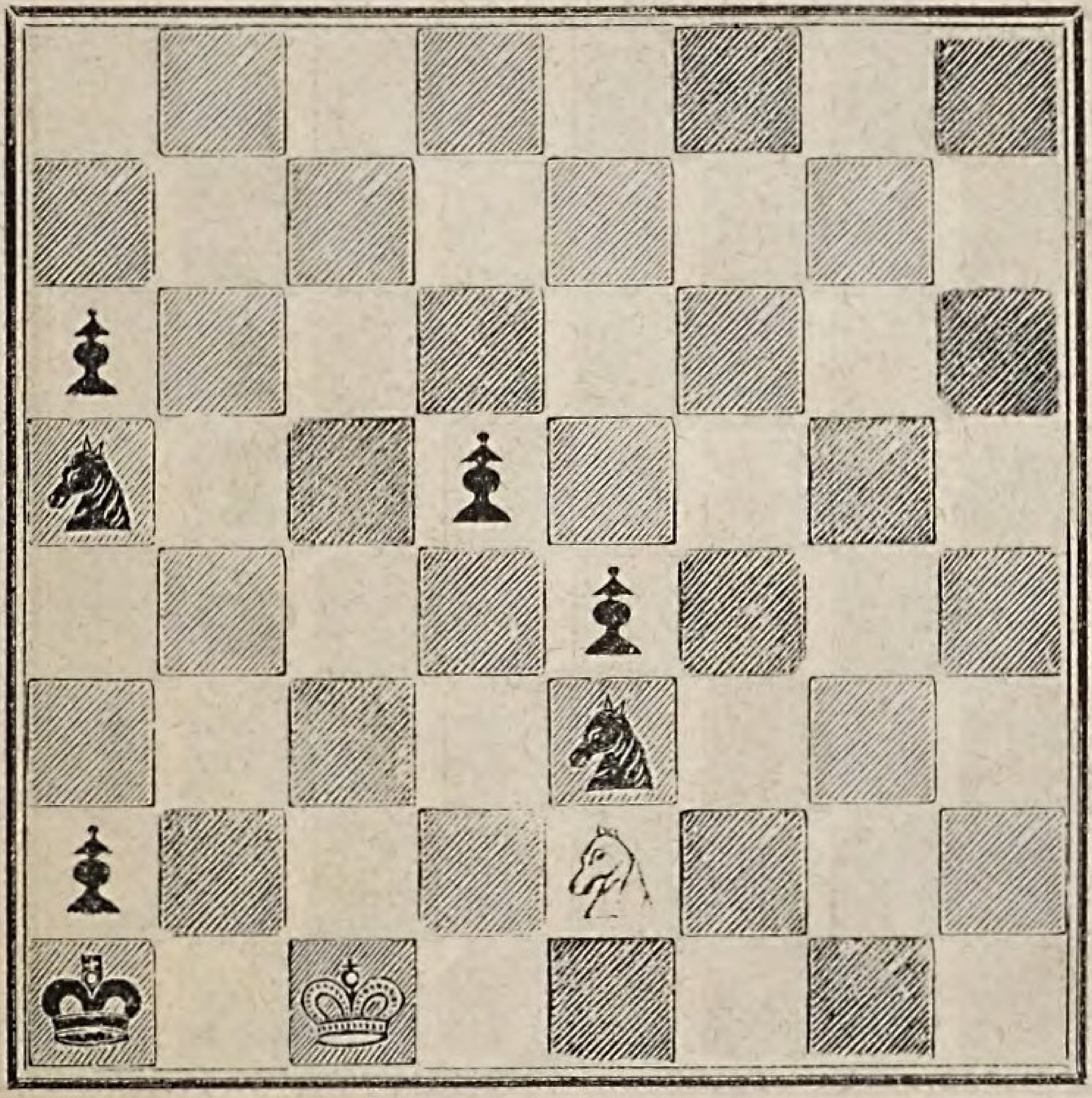
Weiß setzt sich im 2. Zuge patt.



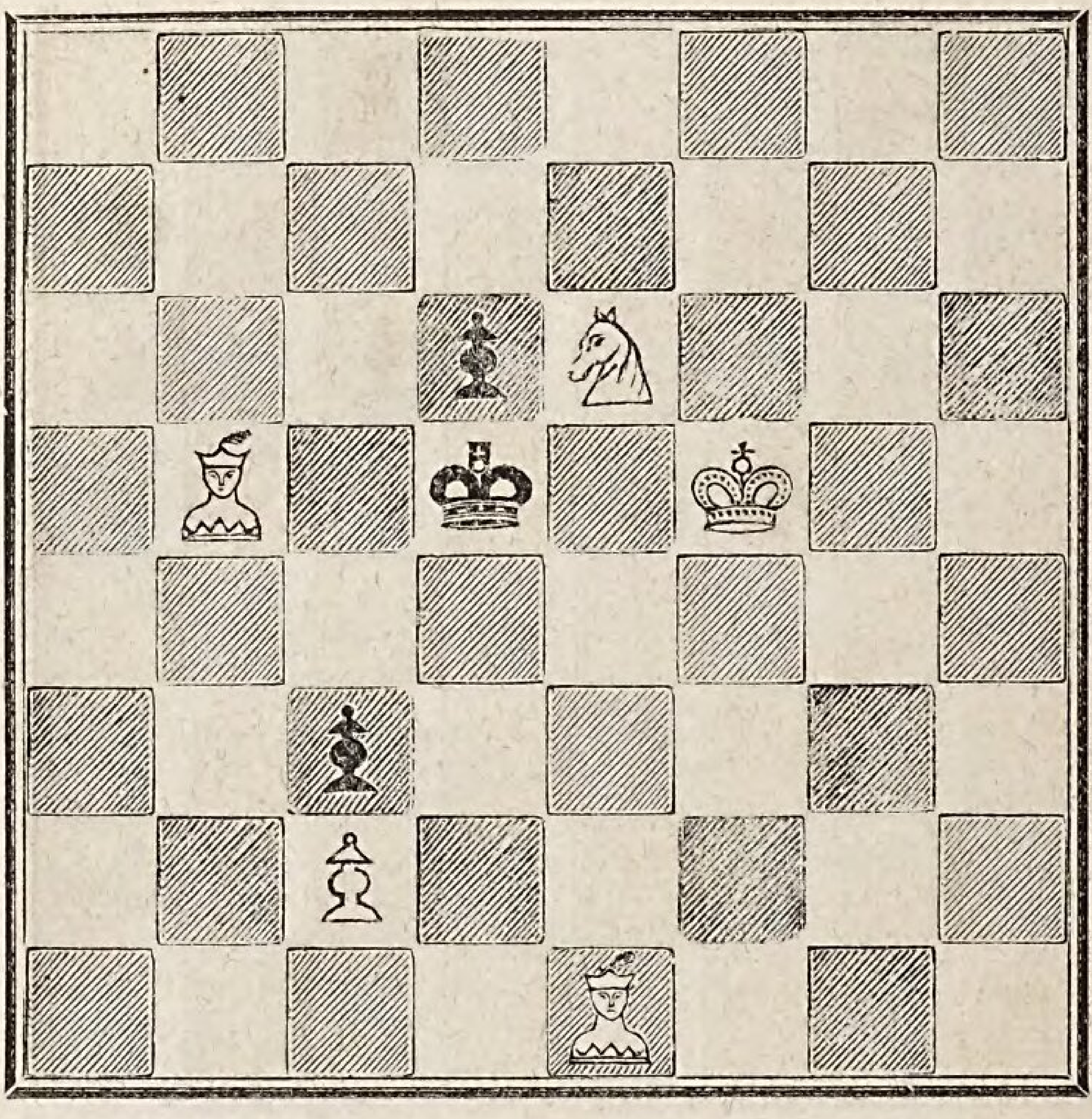
IX.



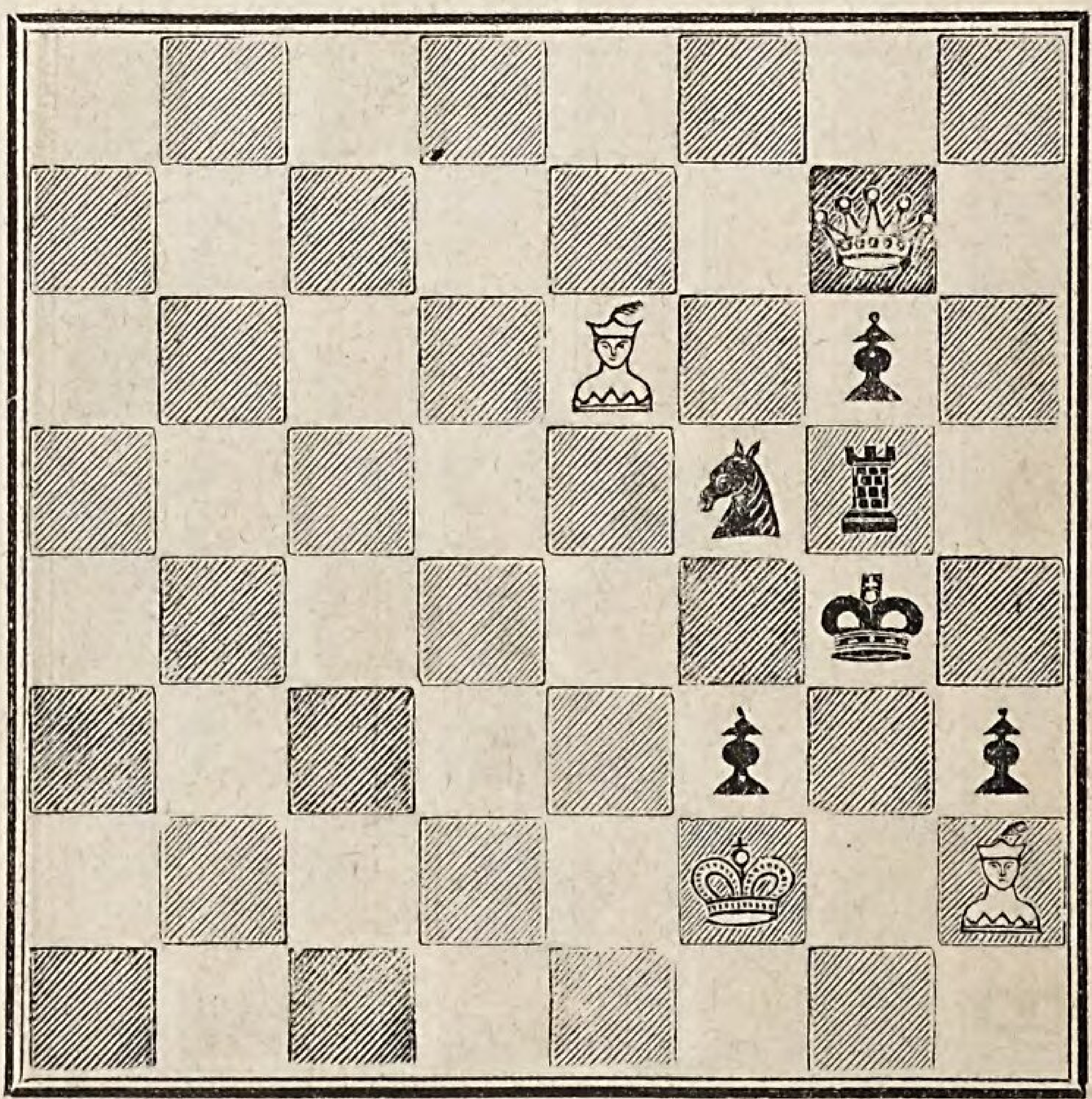
X.



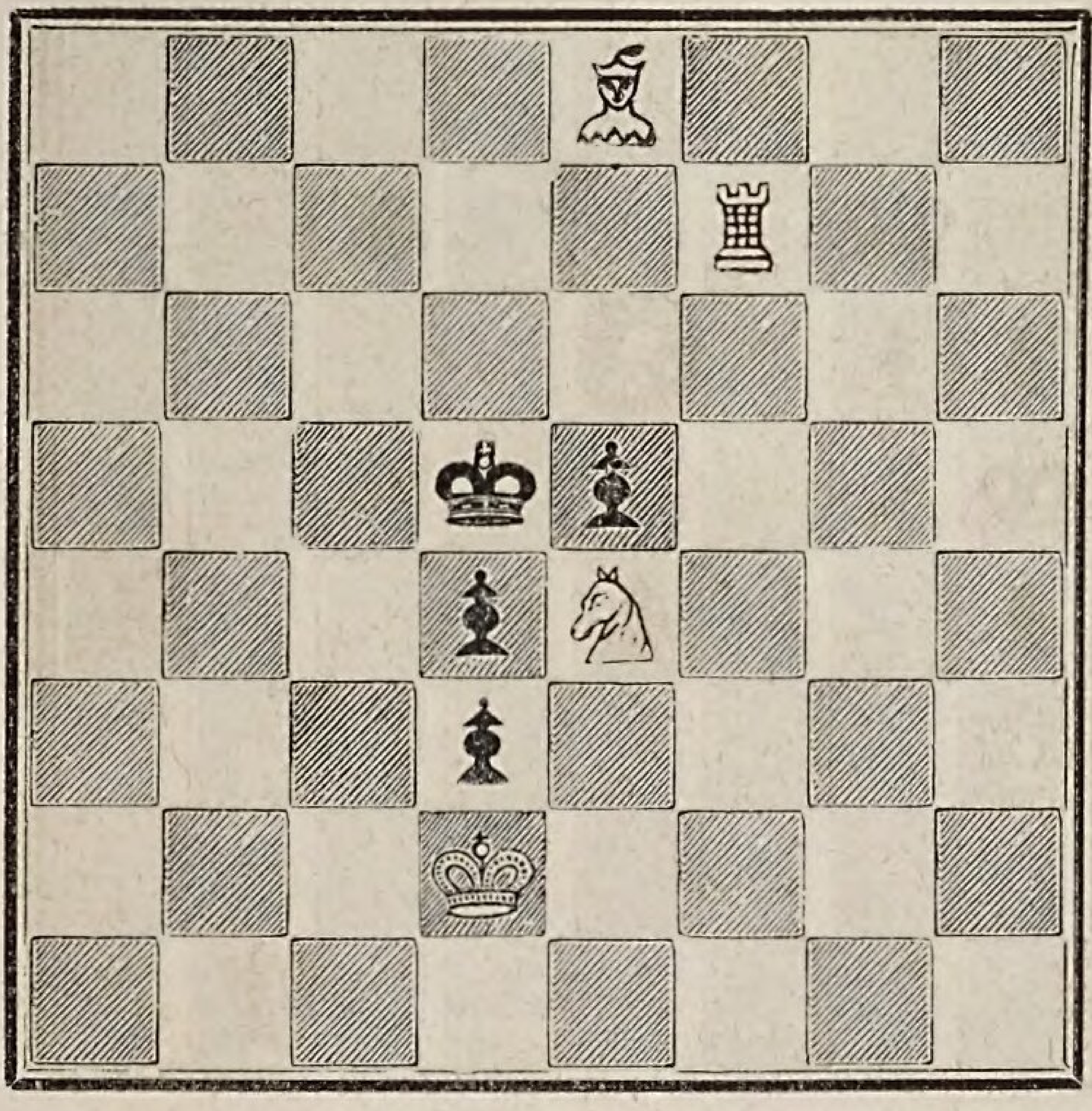
XI.



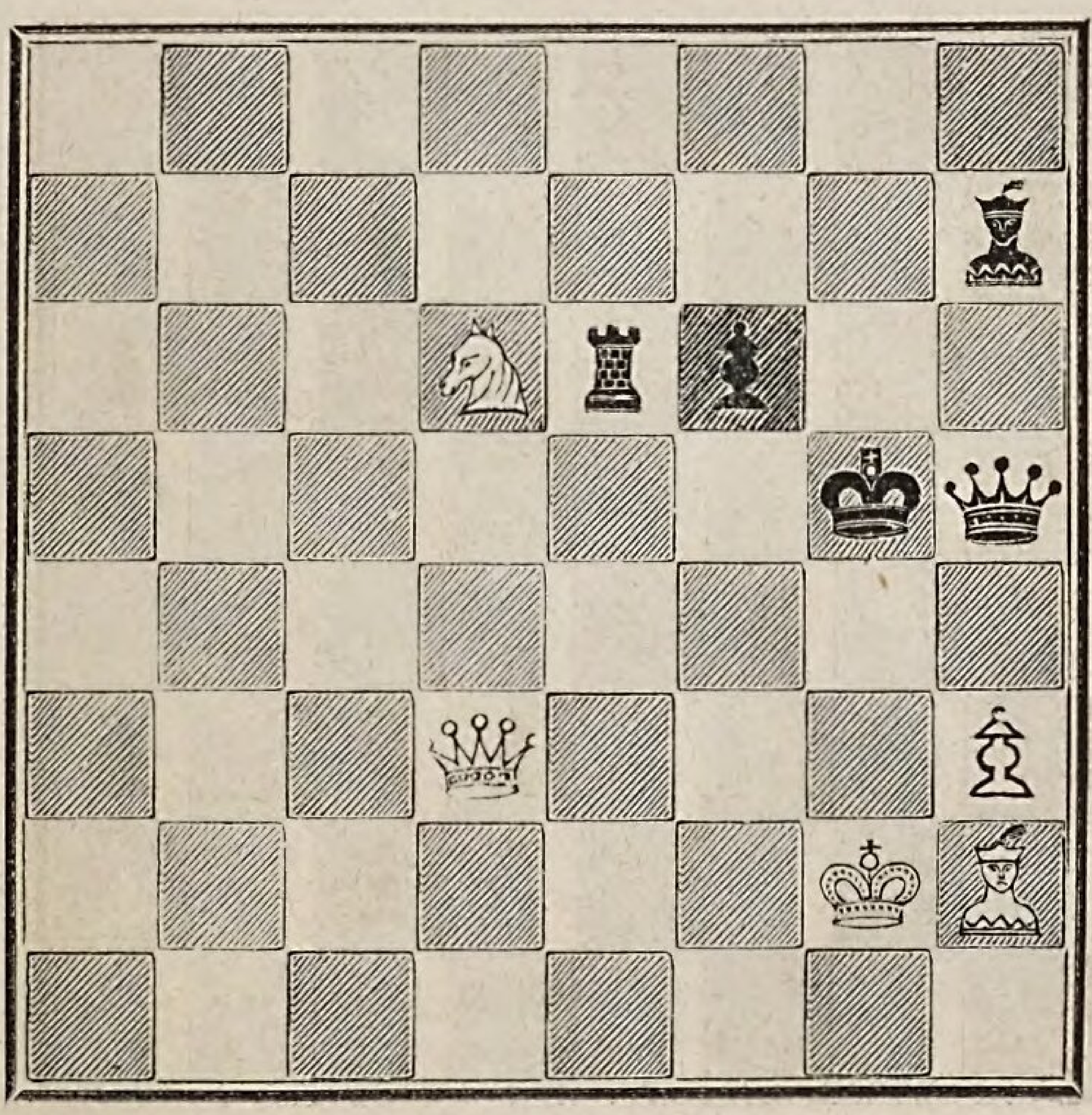
XII.



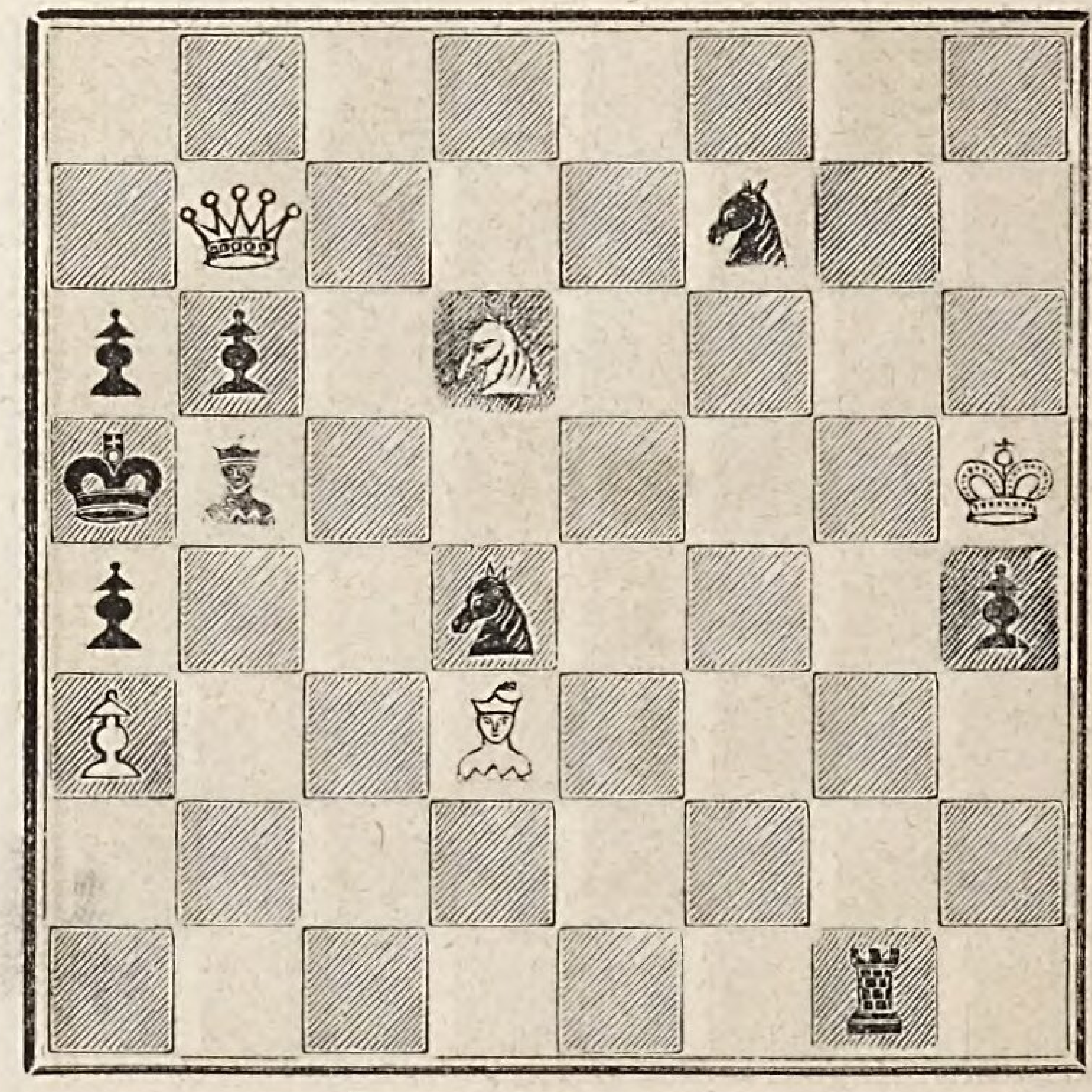
XIII.



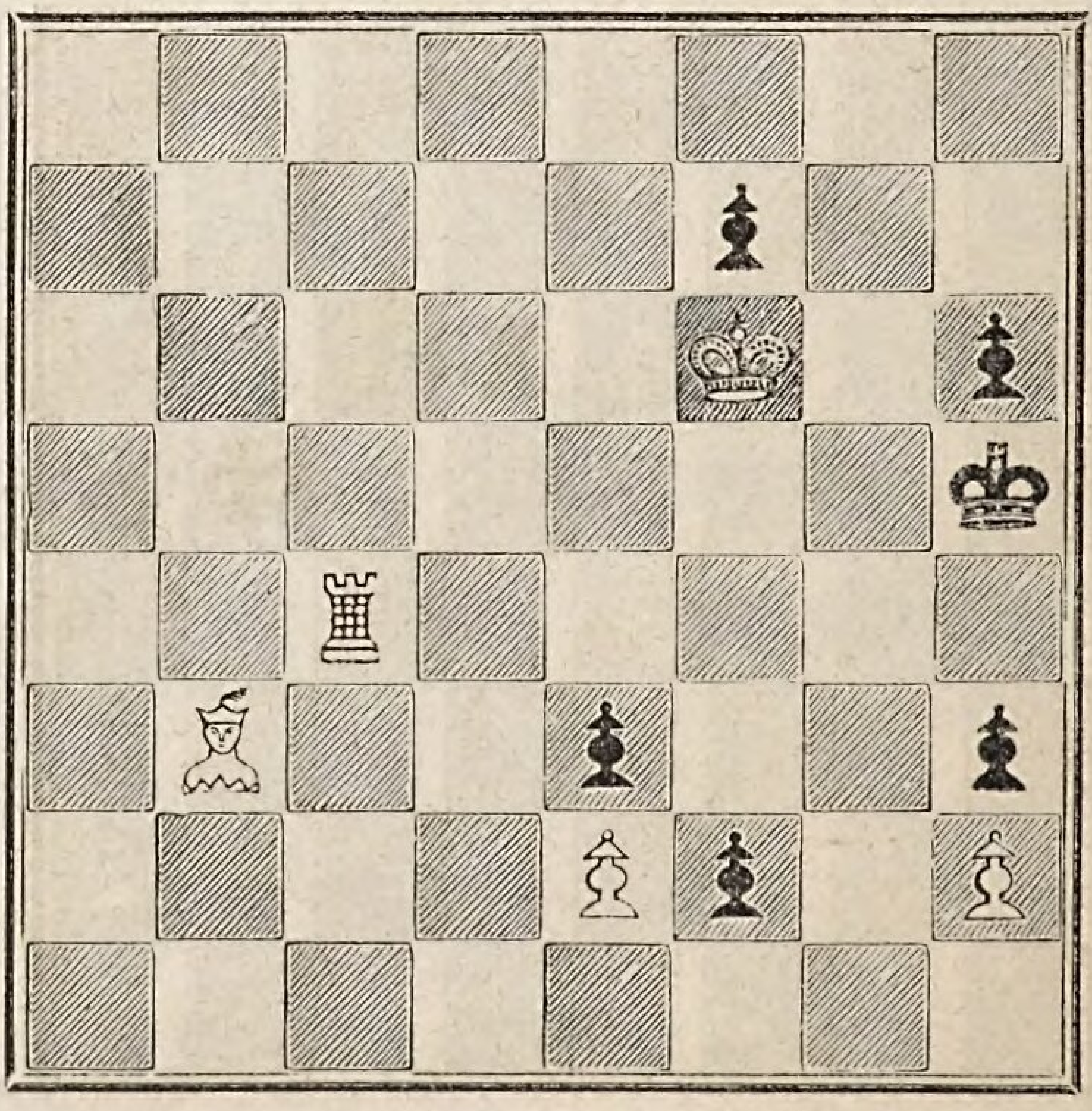
XIV.



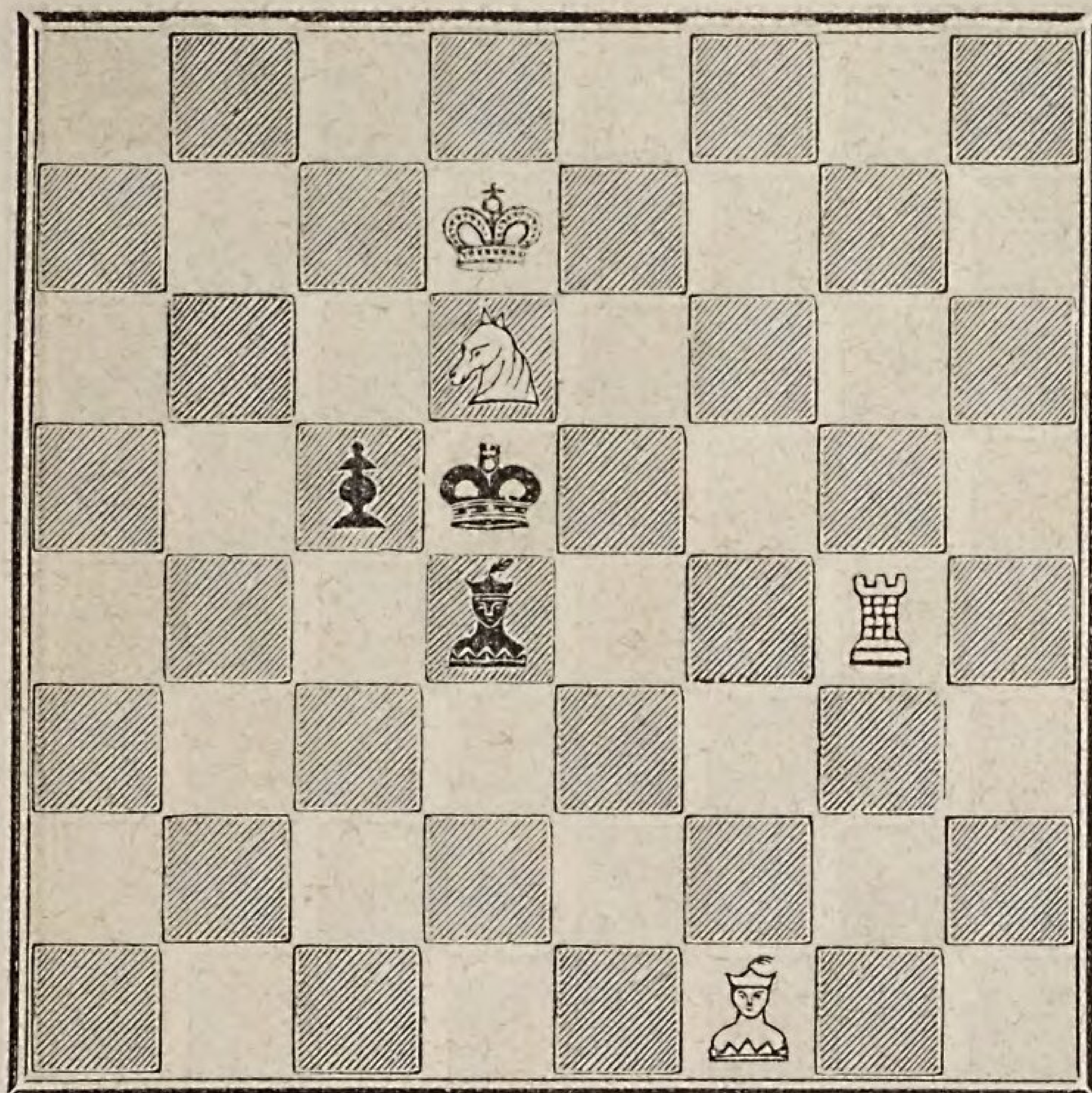
XV.



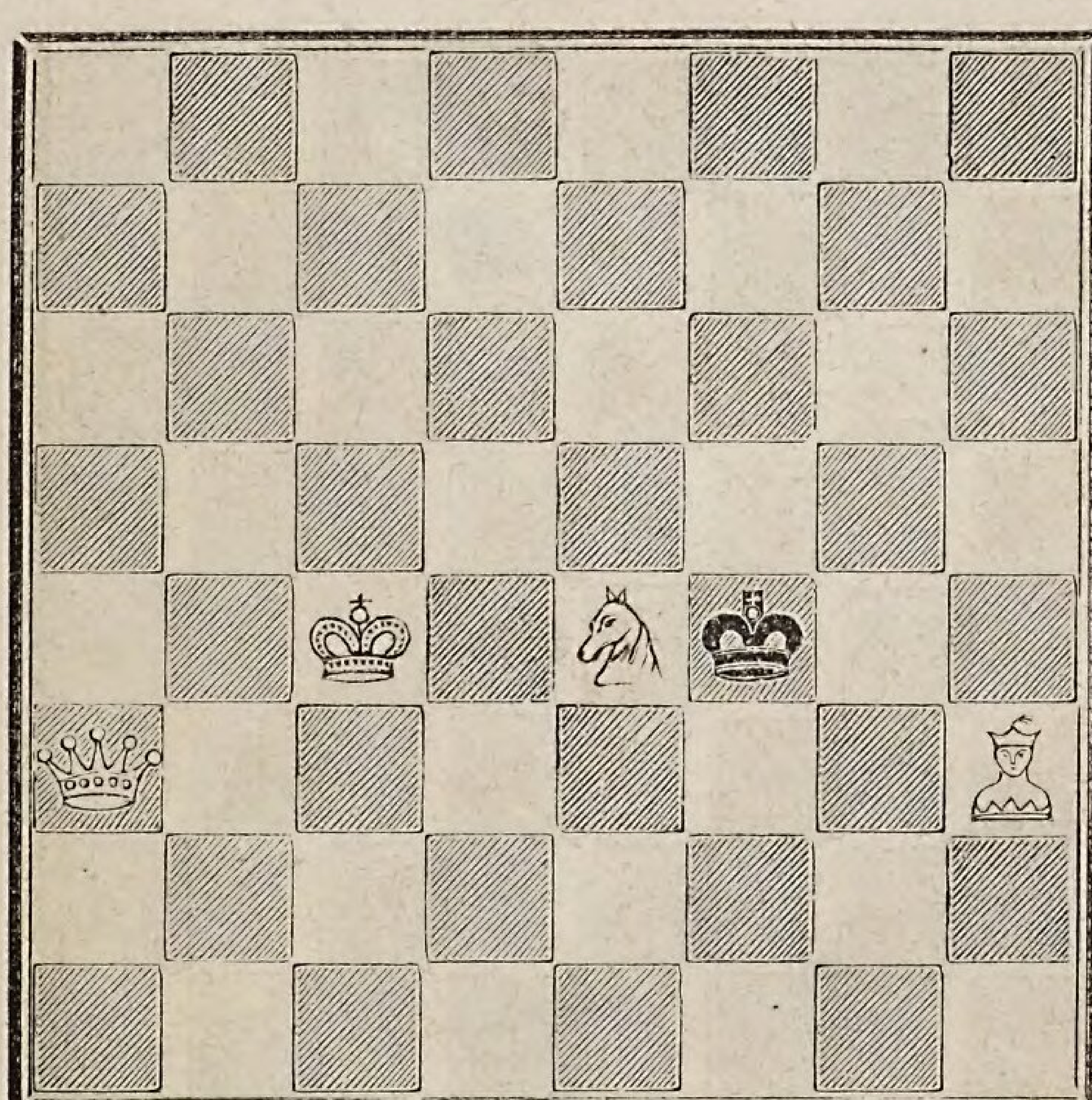
XVI.



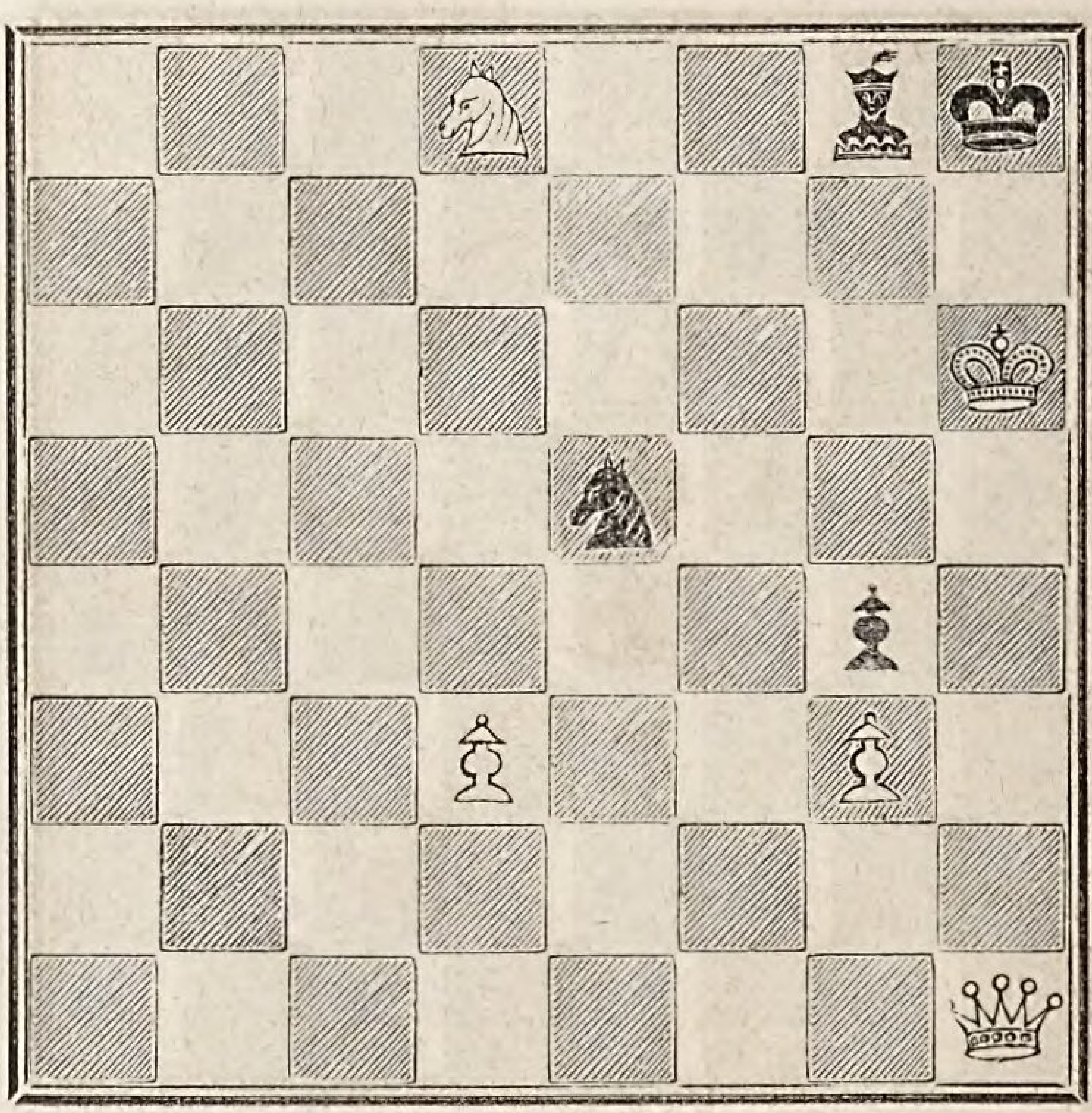
XVII.



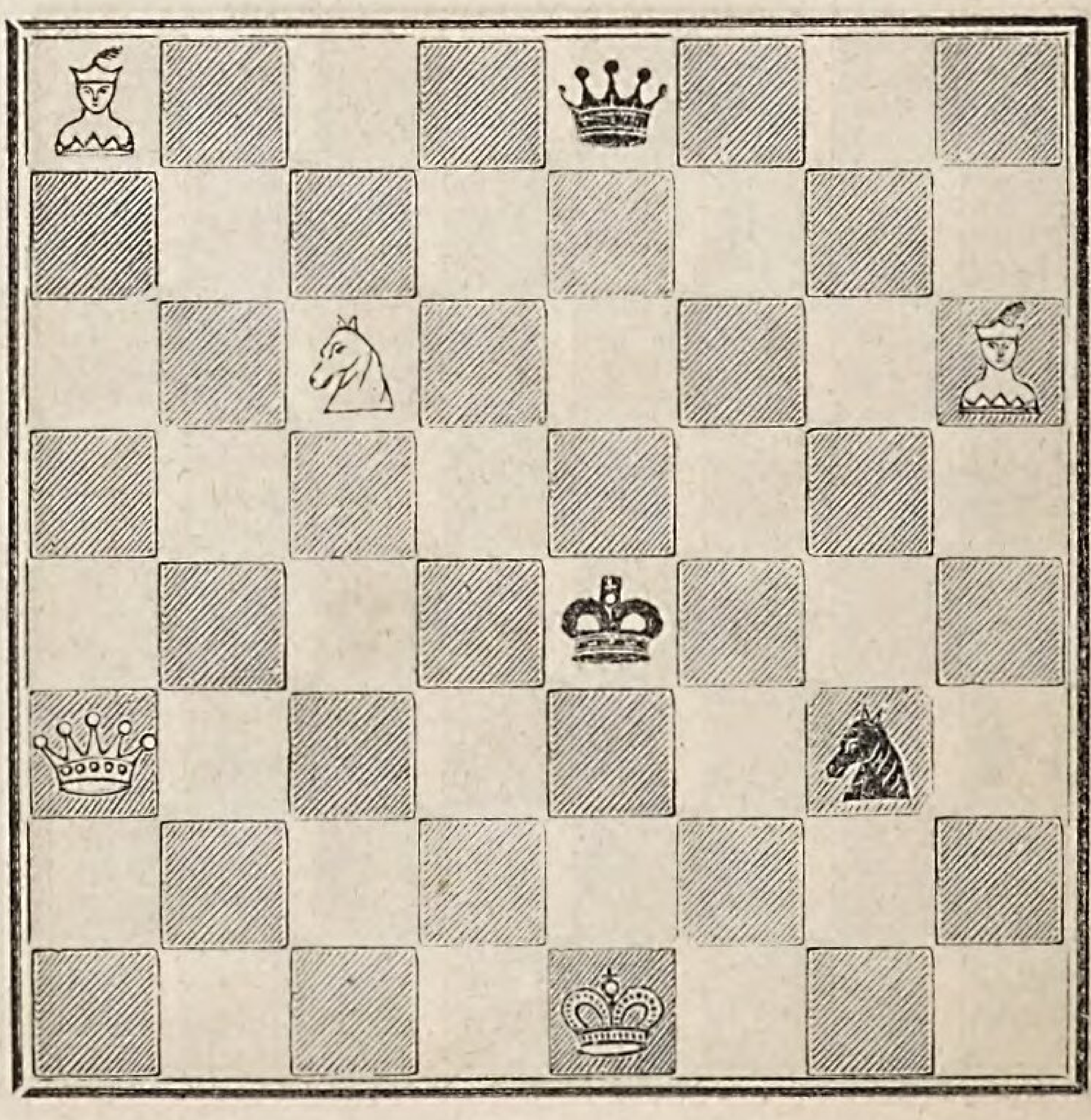
XVIII.



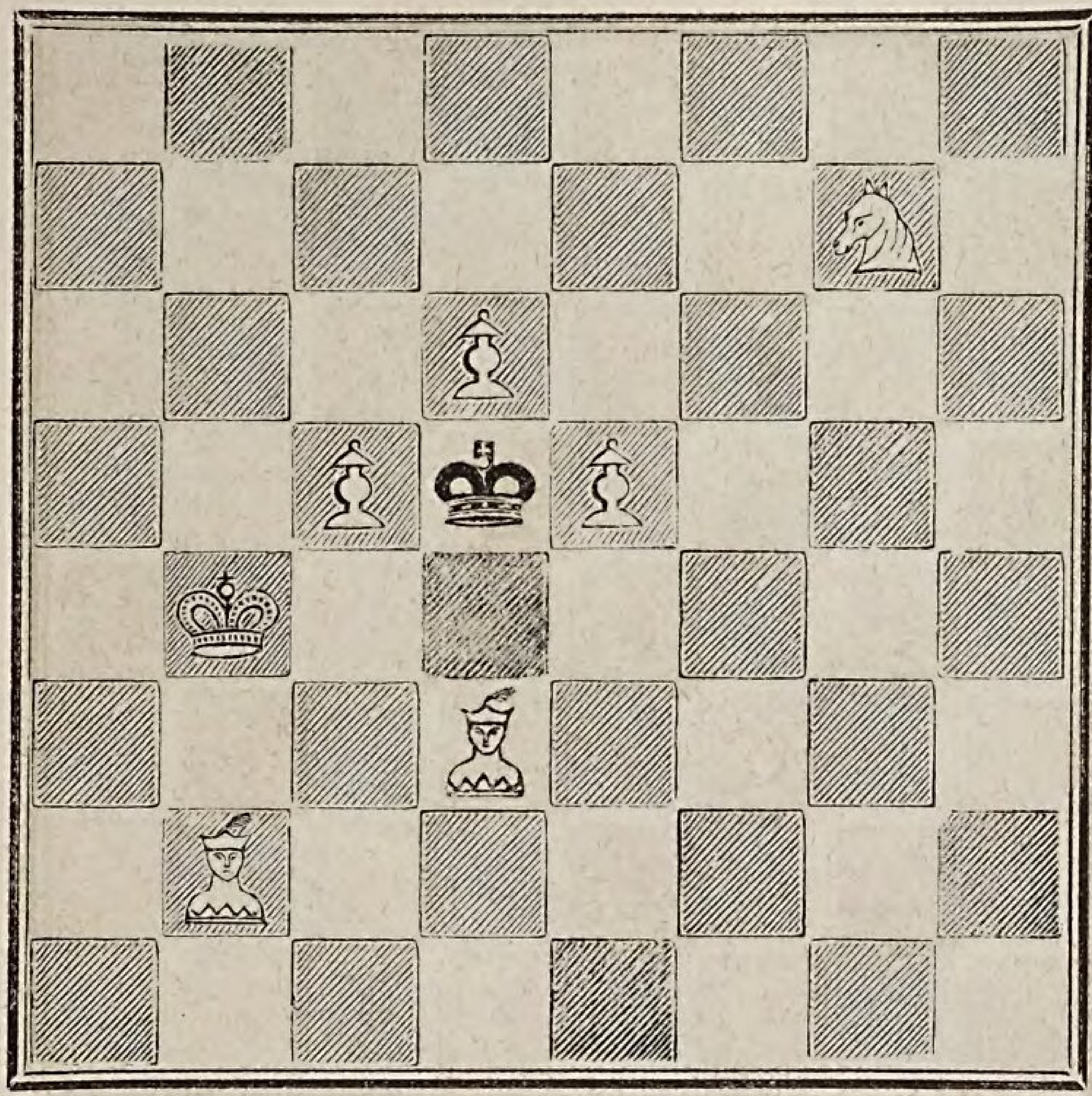
XIX.



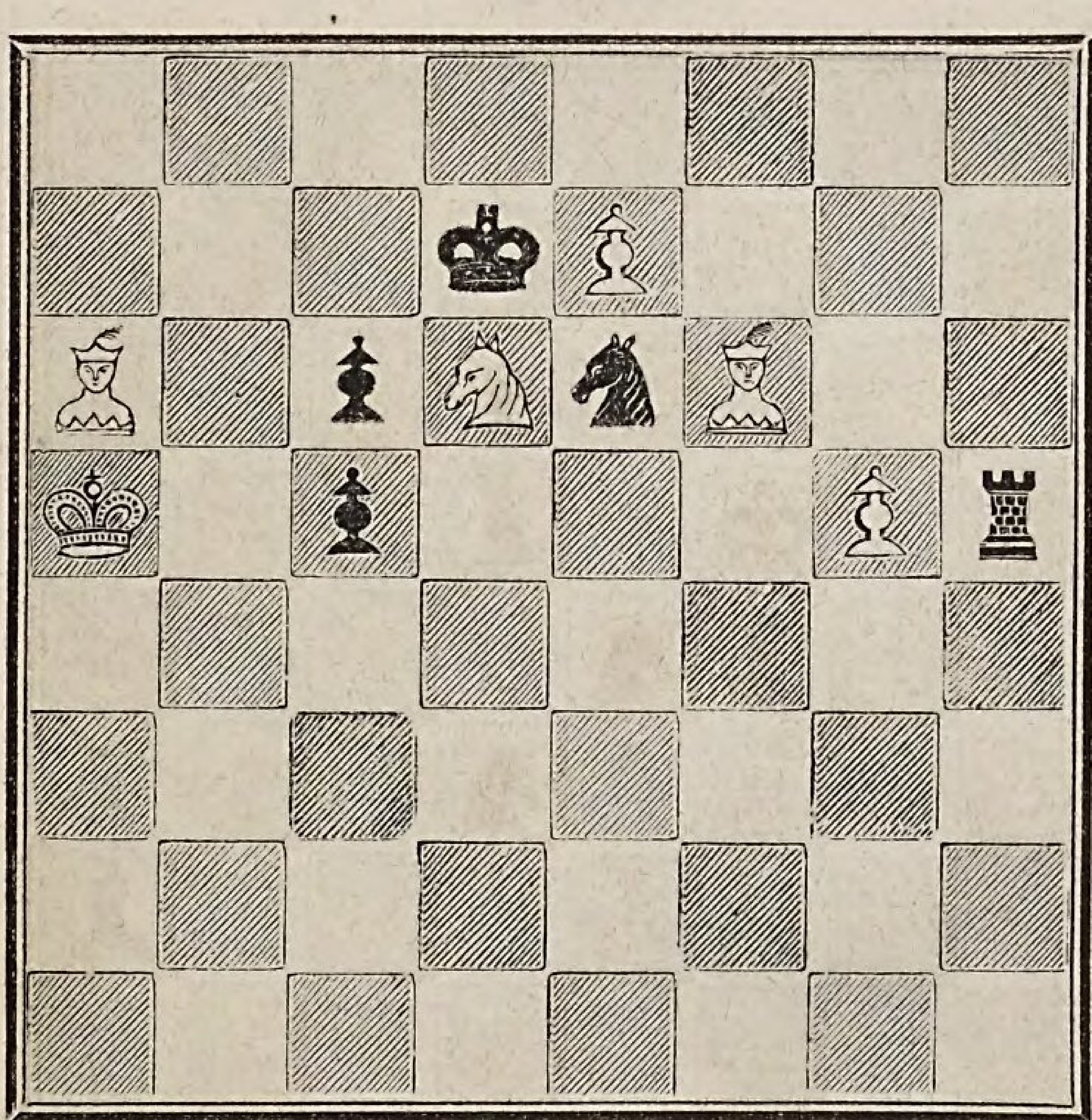
XX.



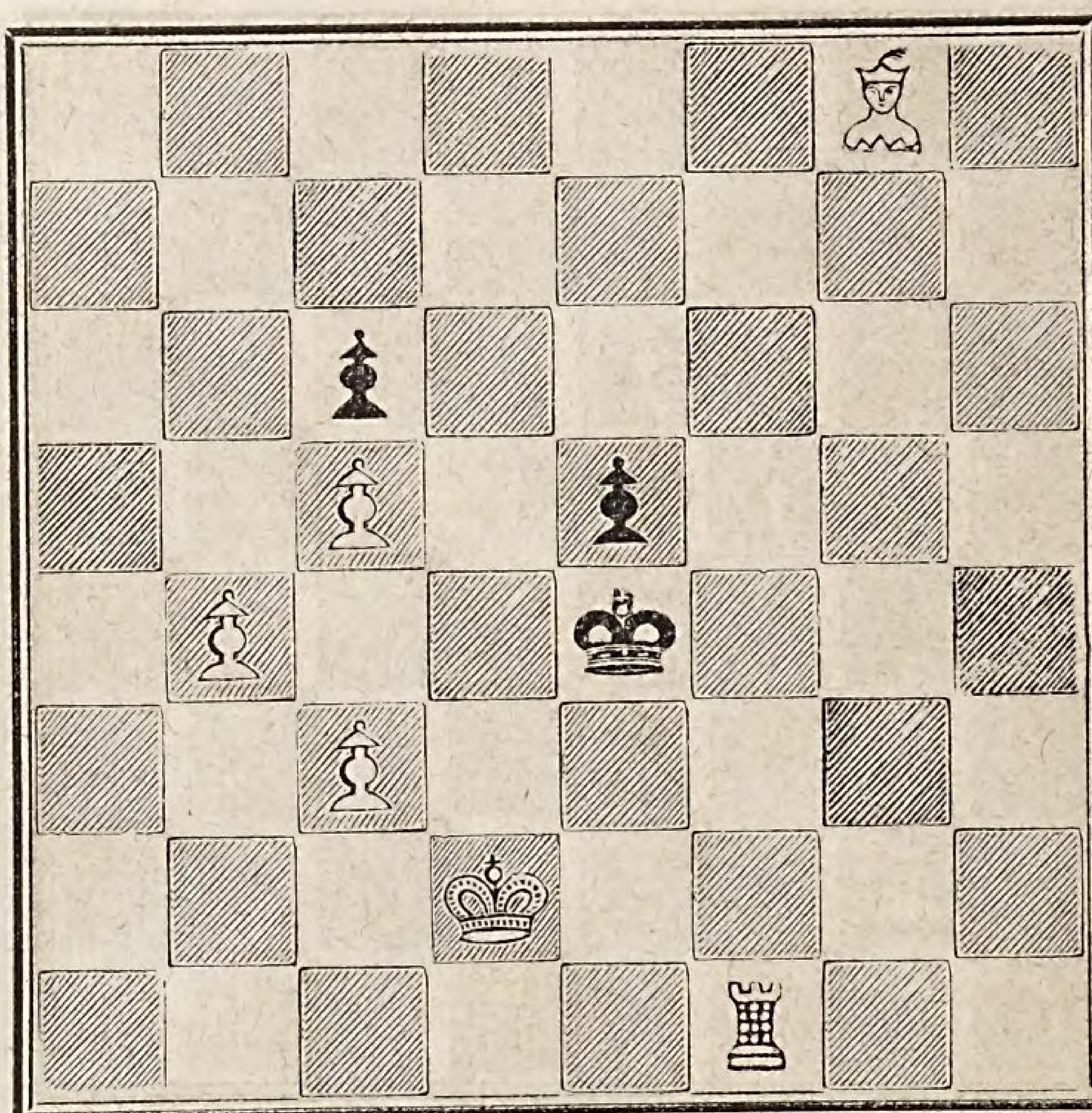
XXI.



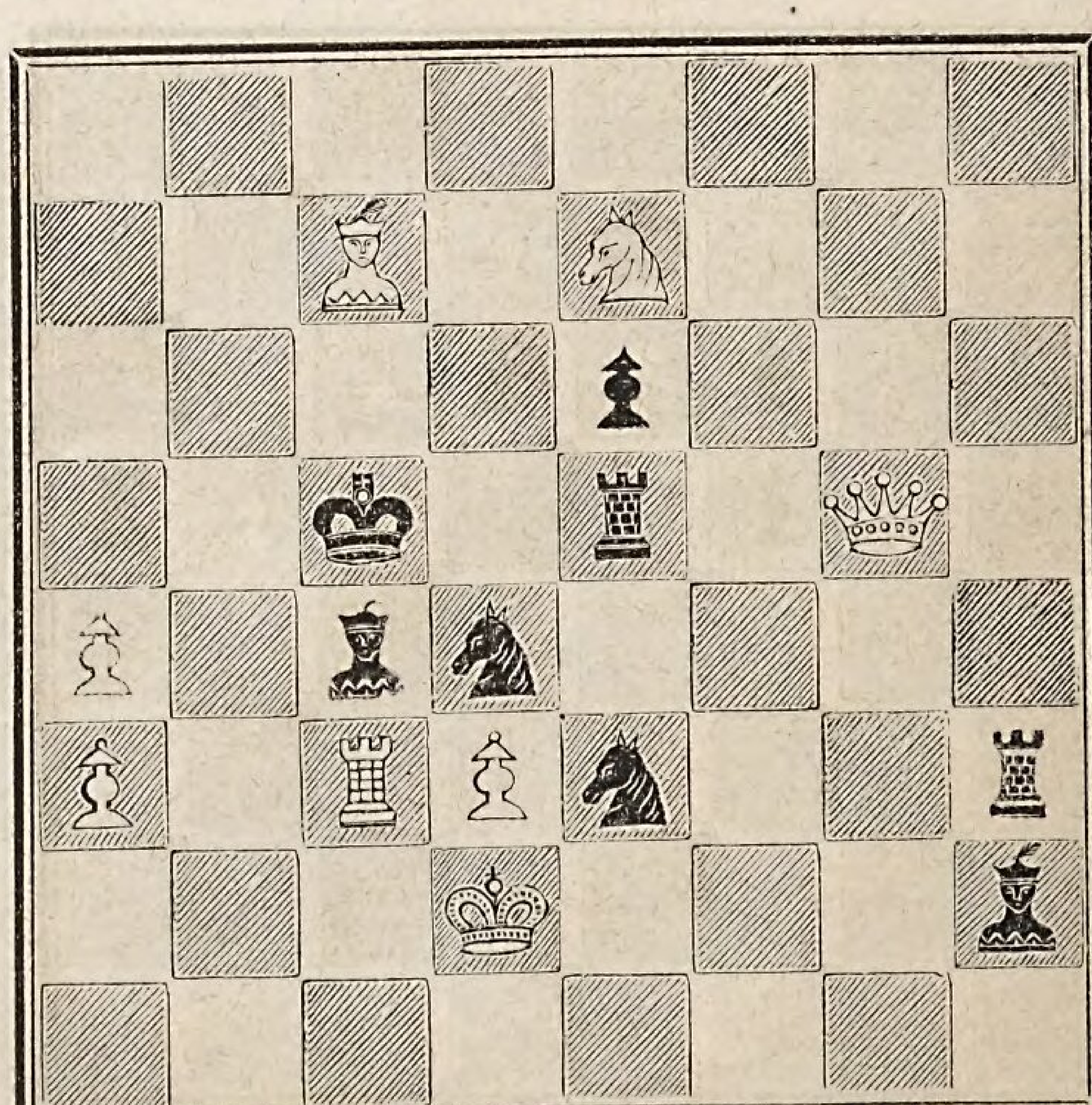
XXII.



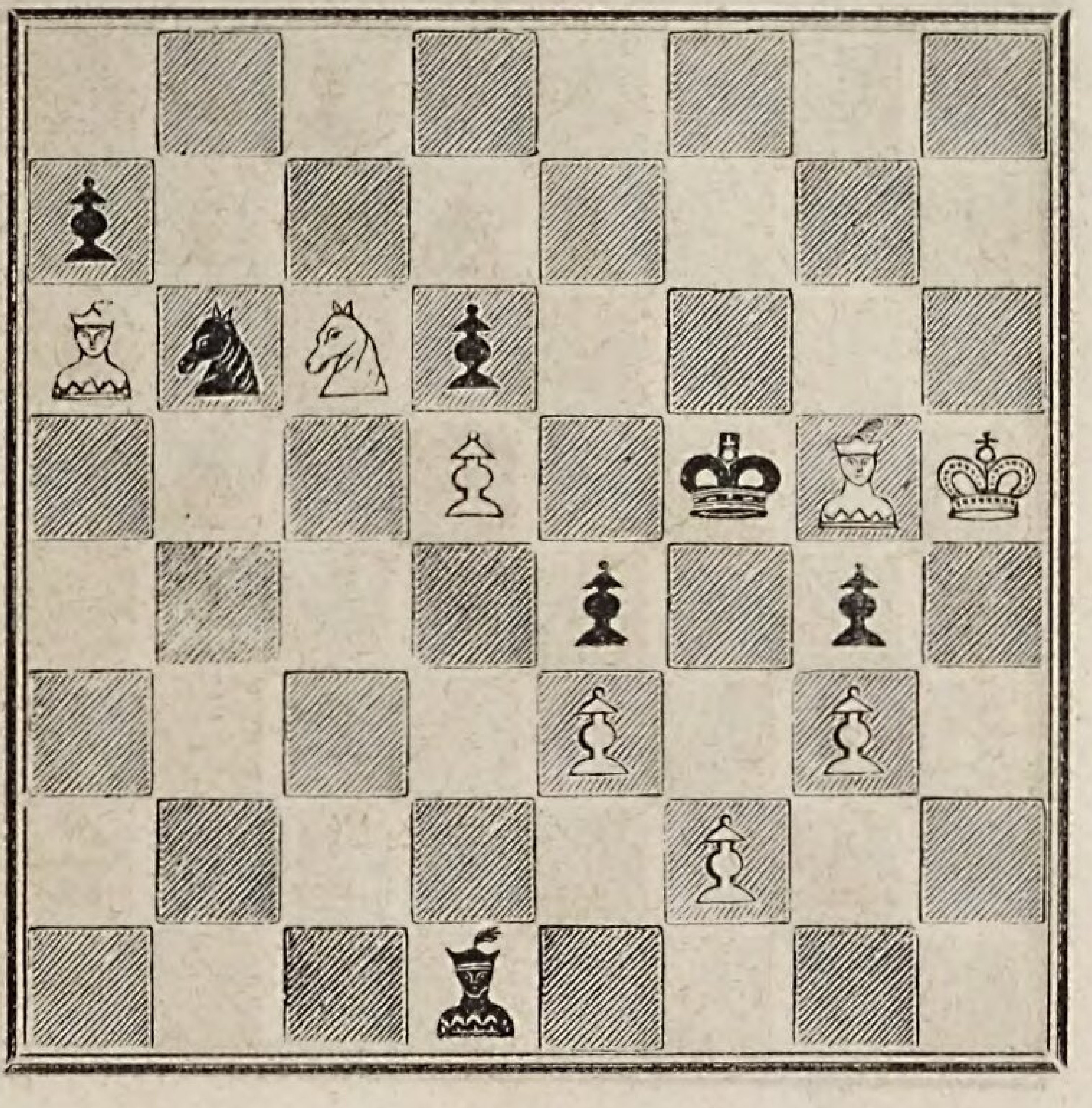
XXIII.



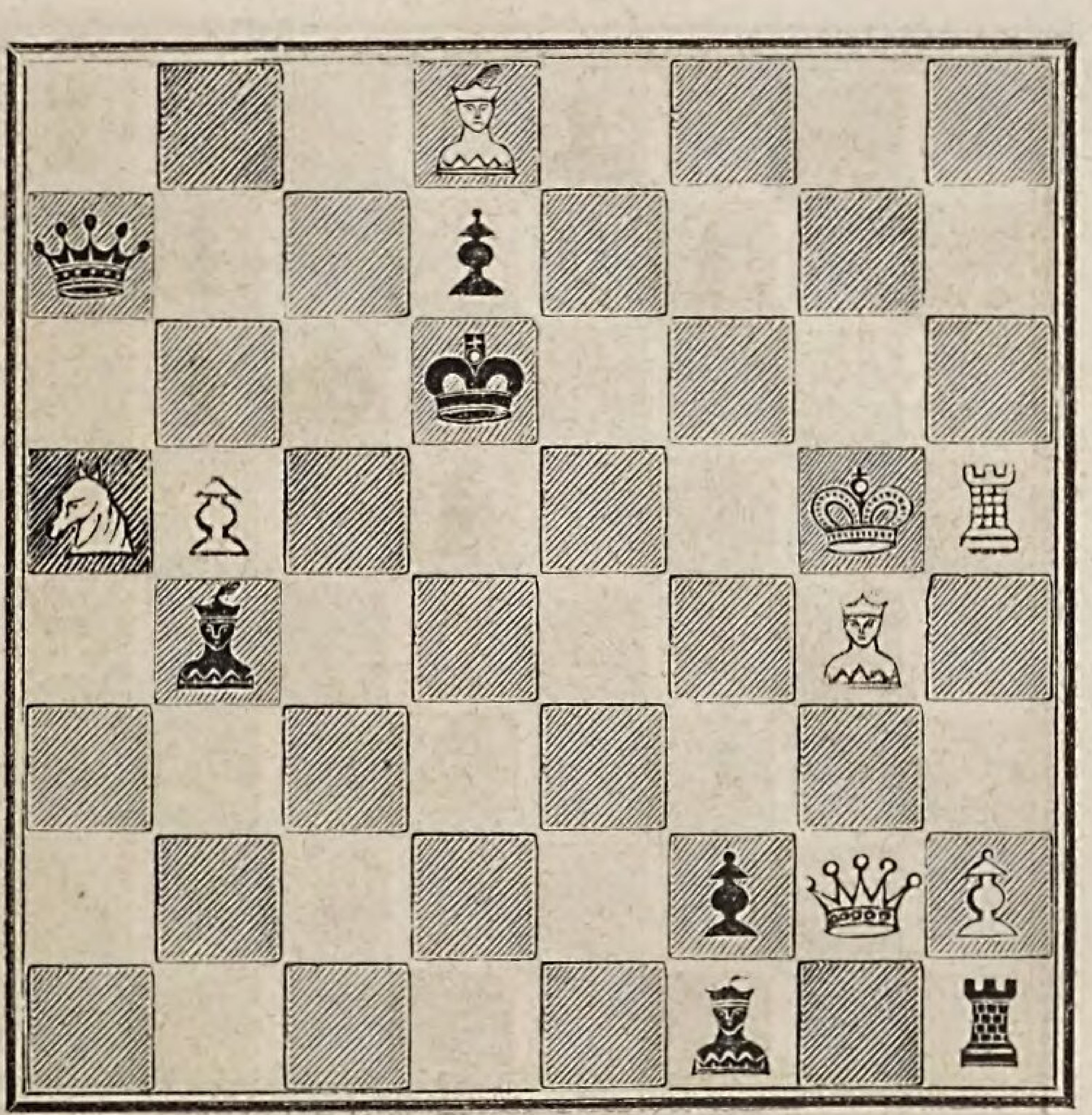
XXIV.



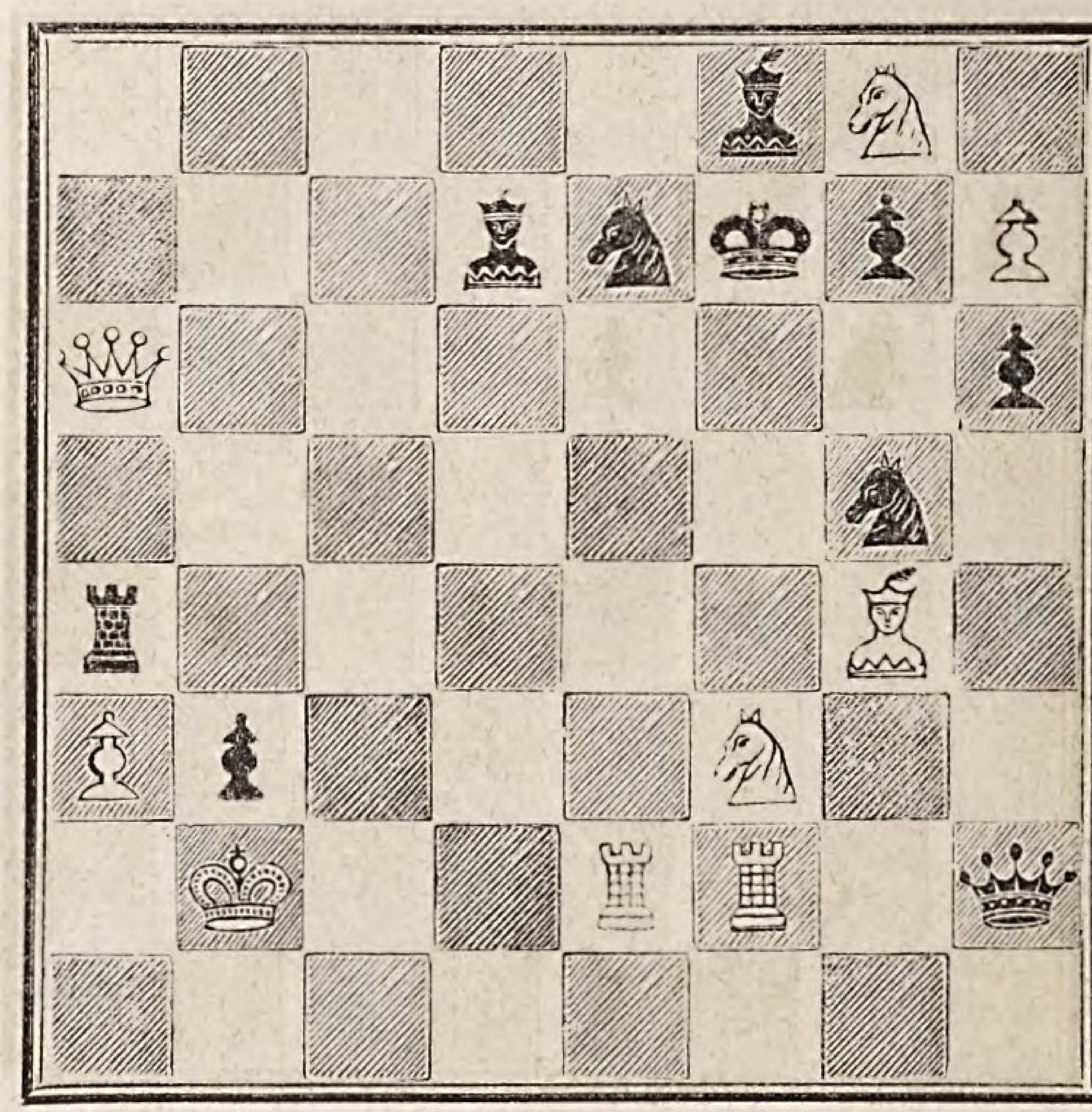
XXV.



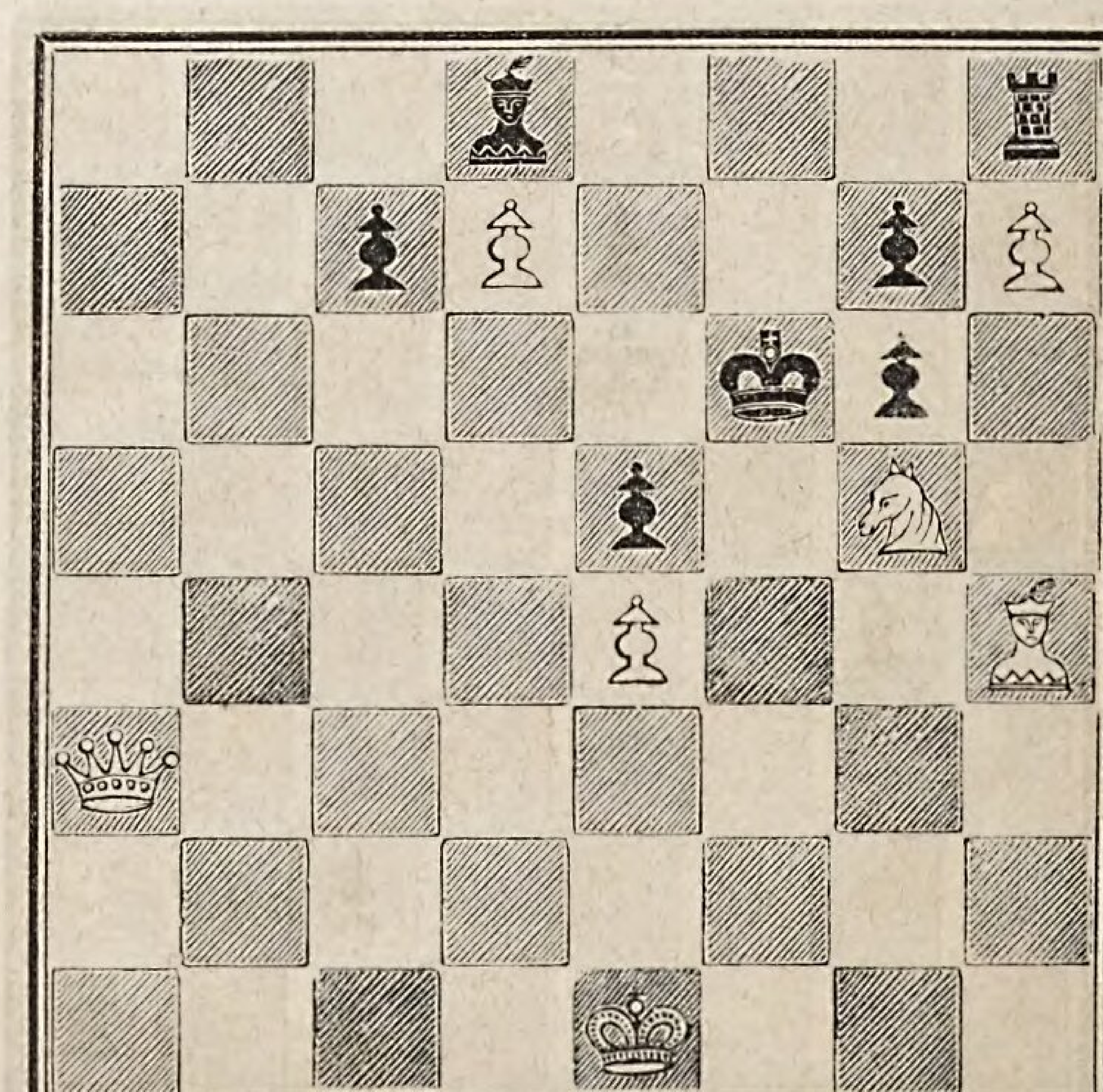
XXVI.



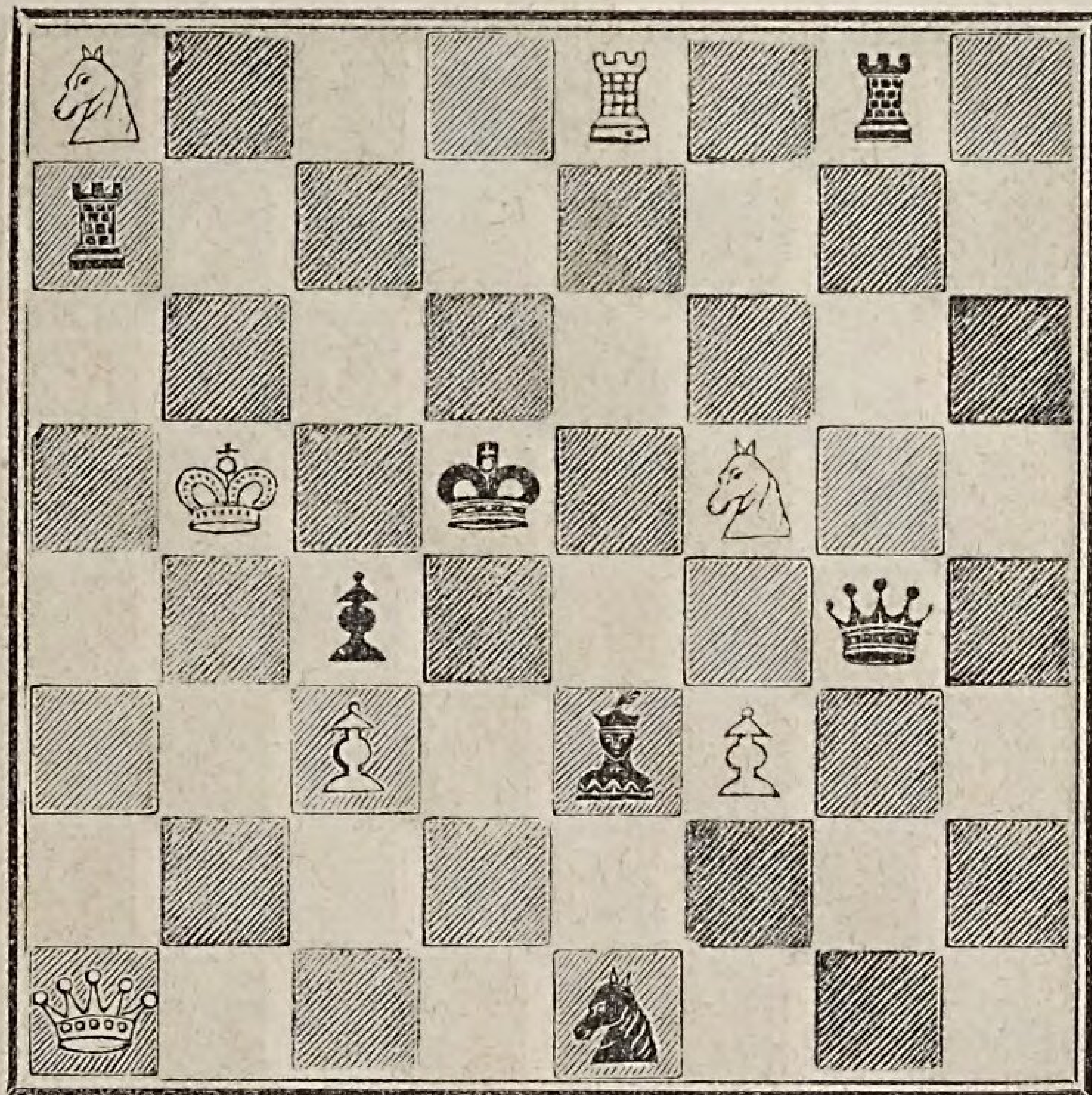
XXVII.



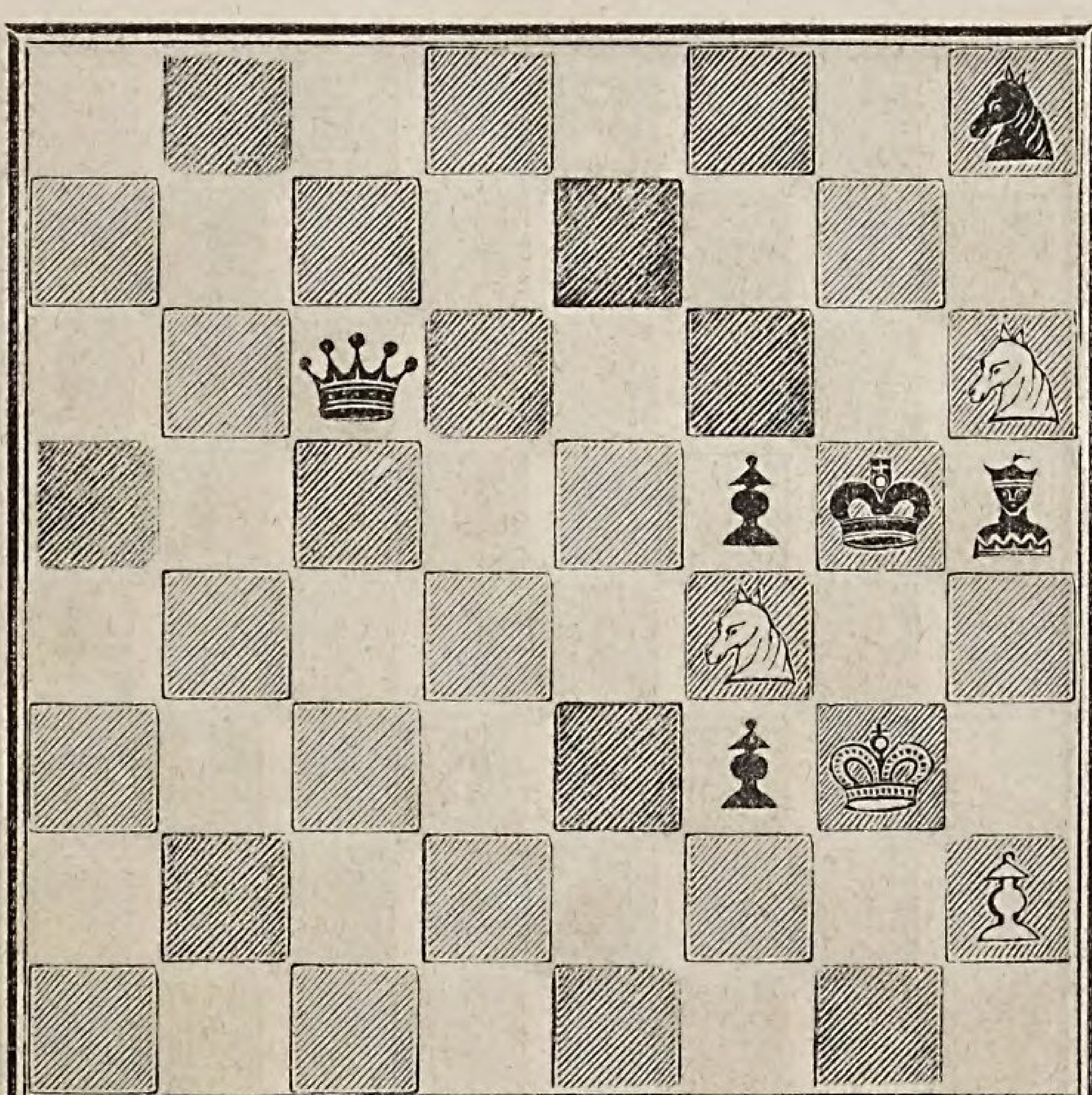
XXVIII.



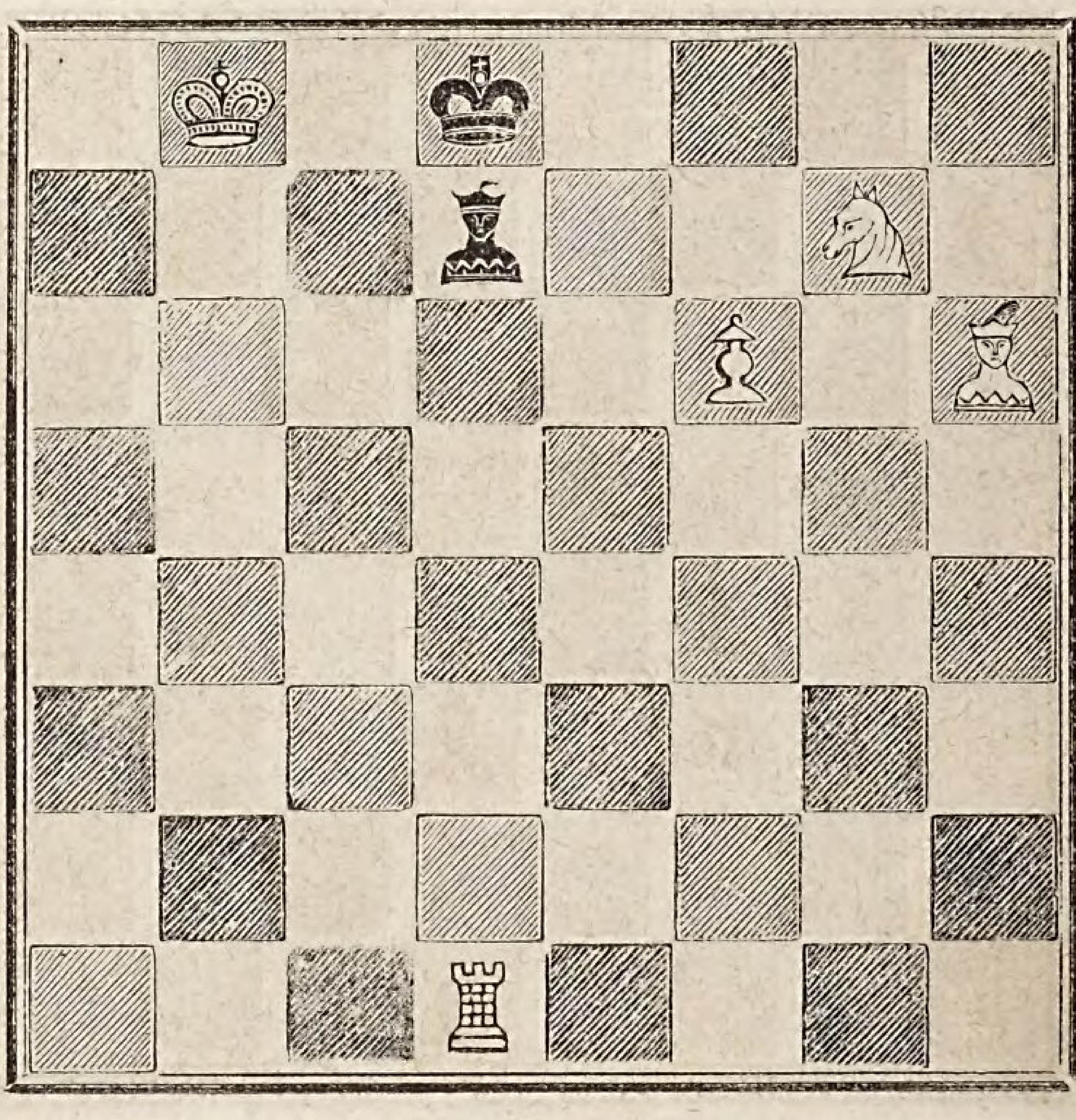
XXIX.



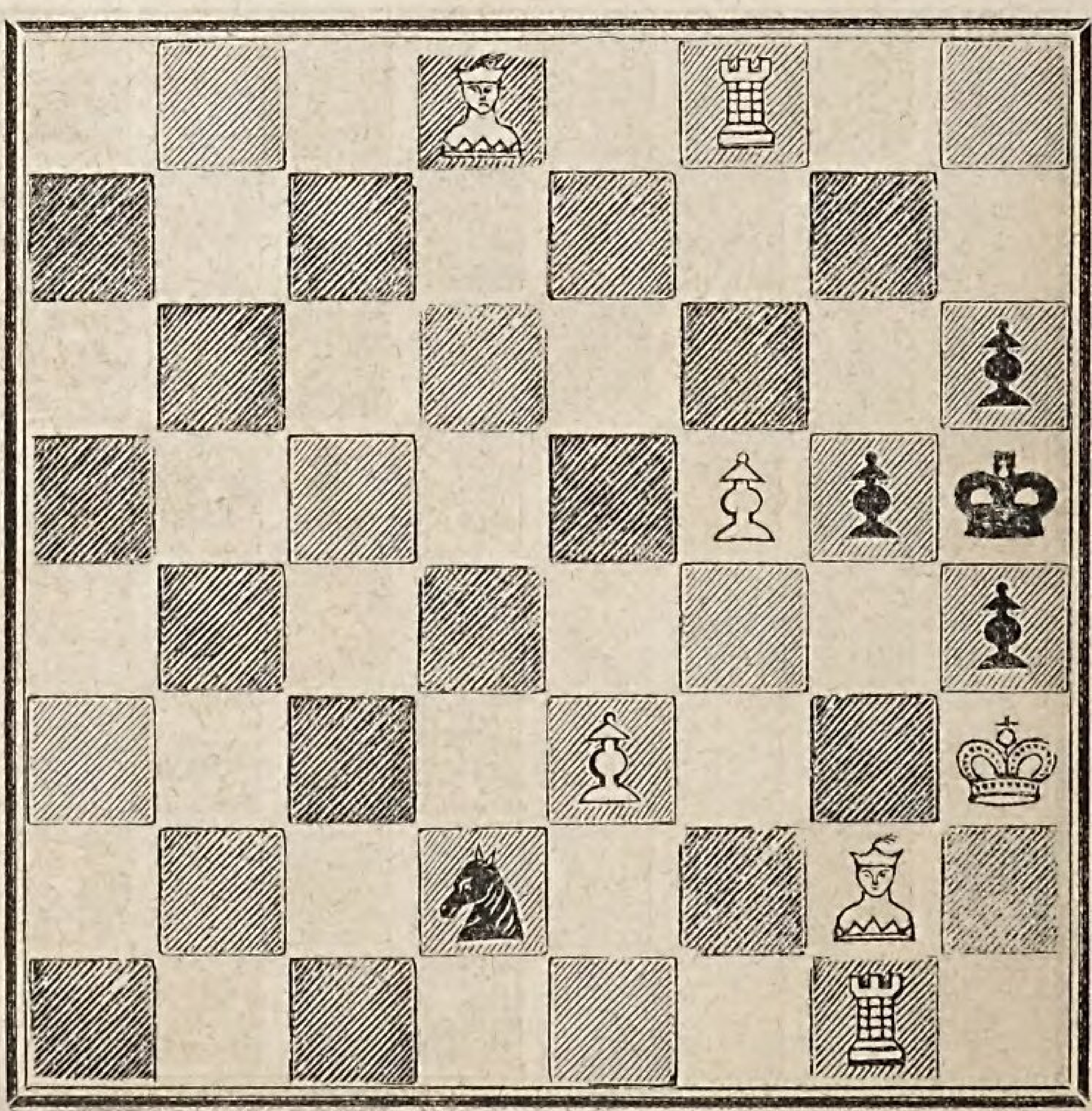
XXX.



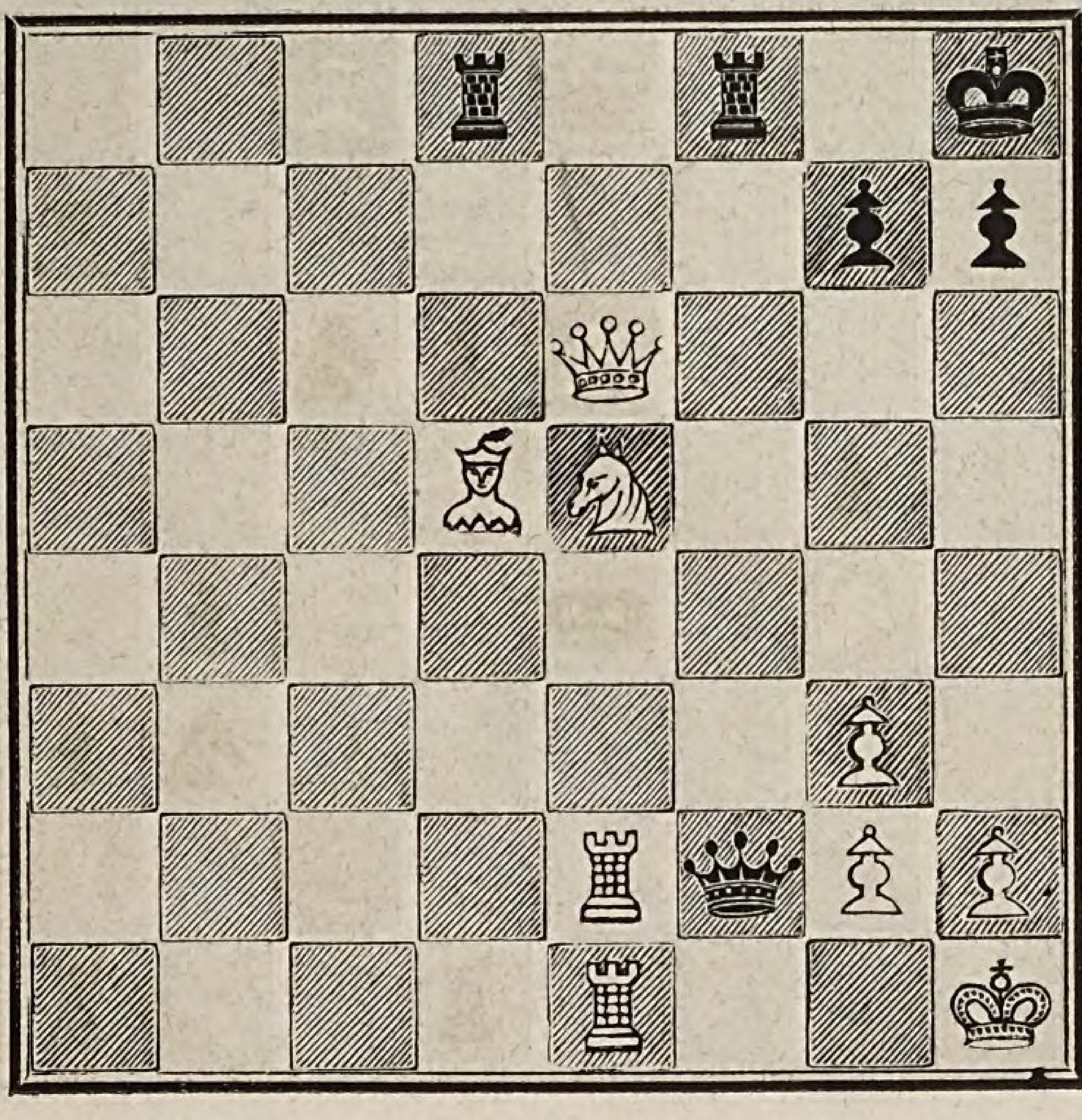
XXXI.



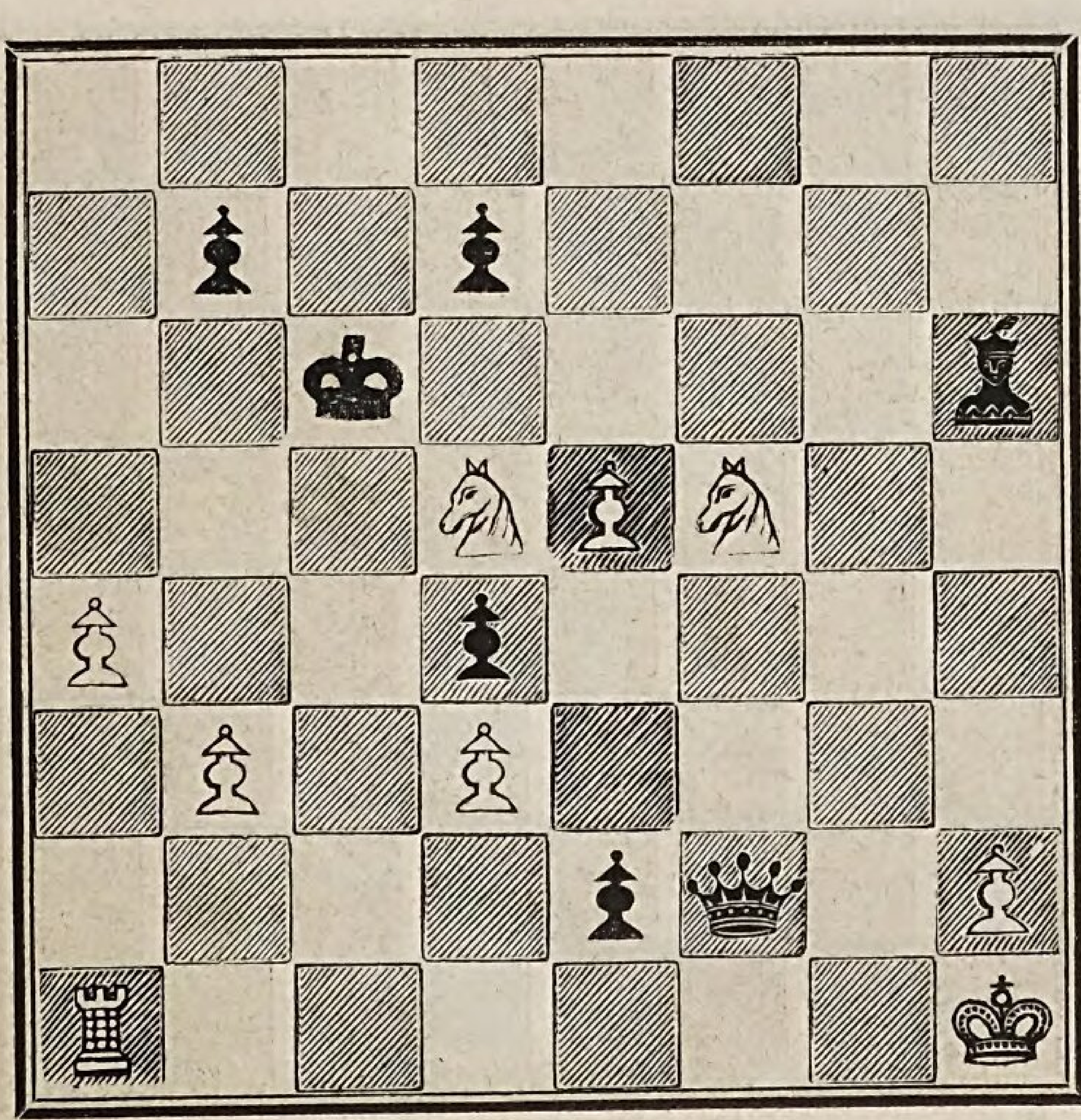
XXXII.



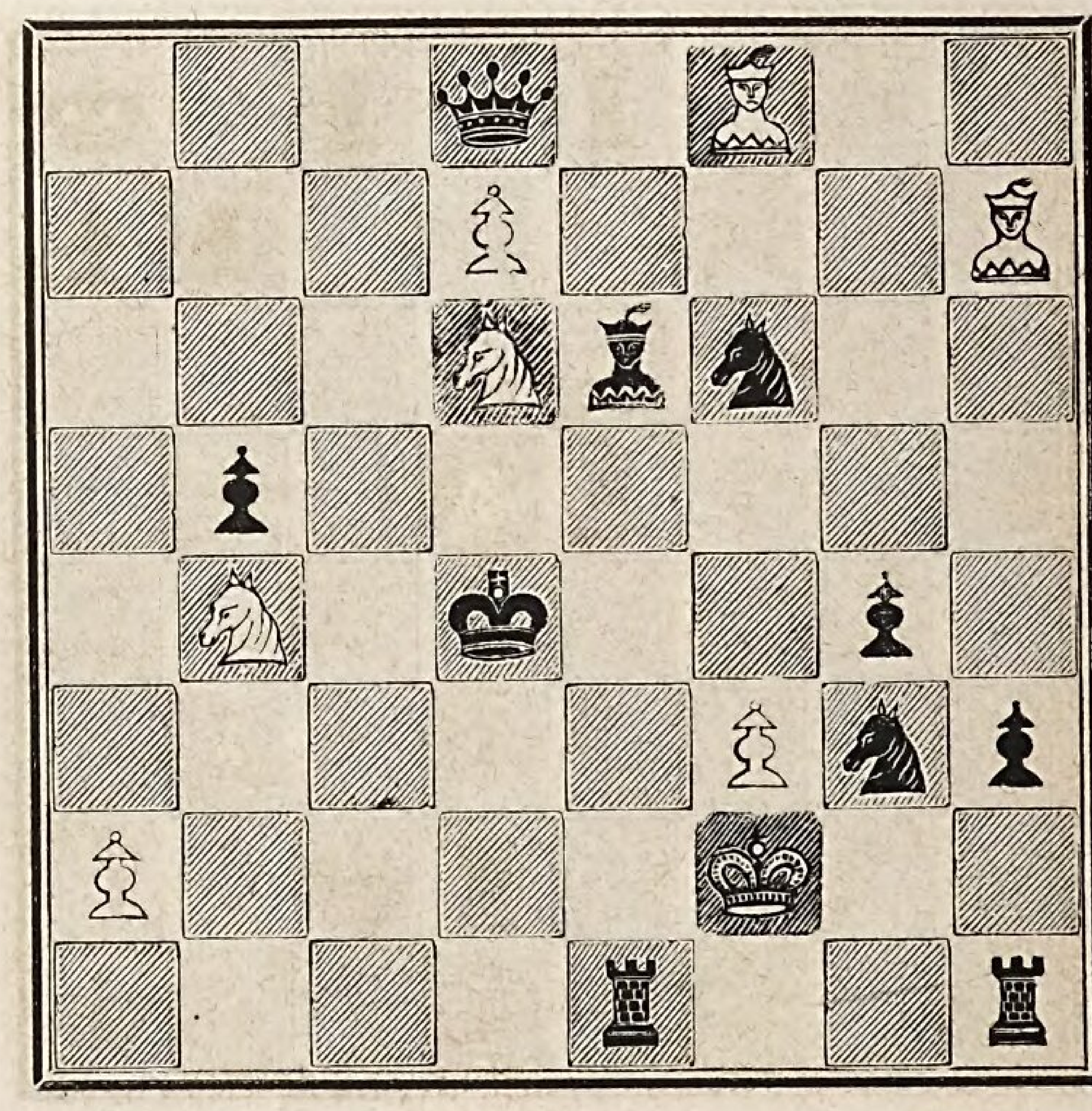
XXXIII.



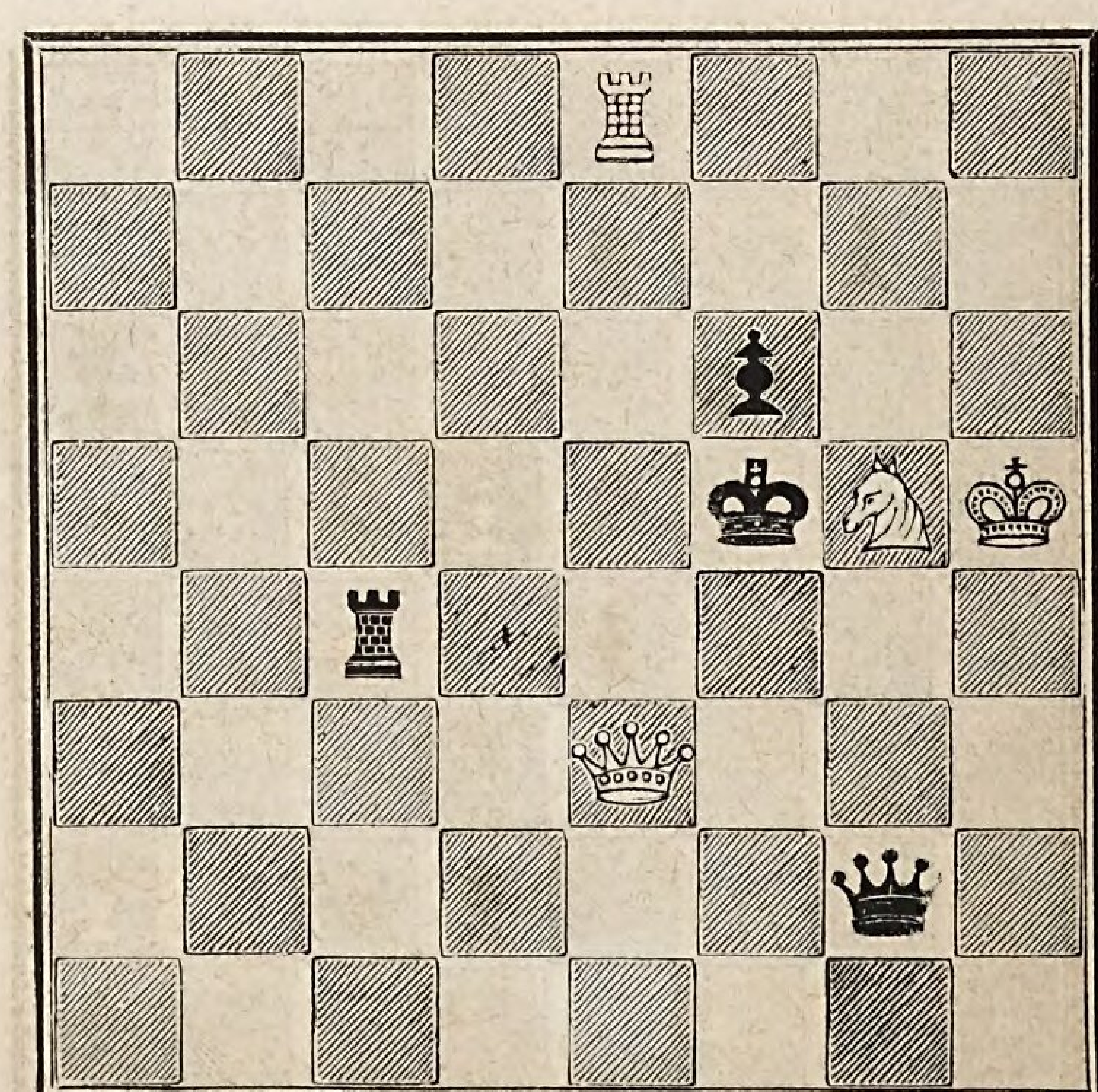
XXXIV.



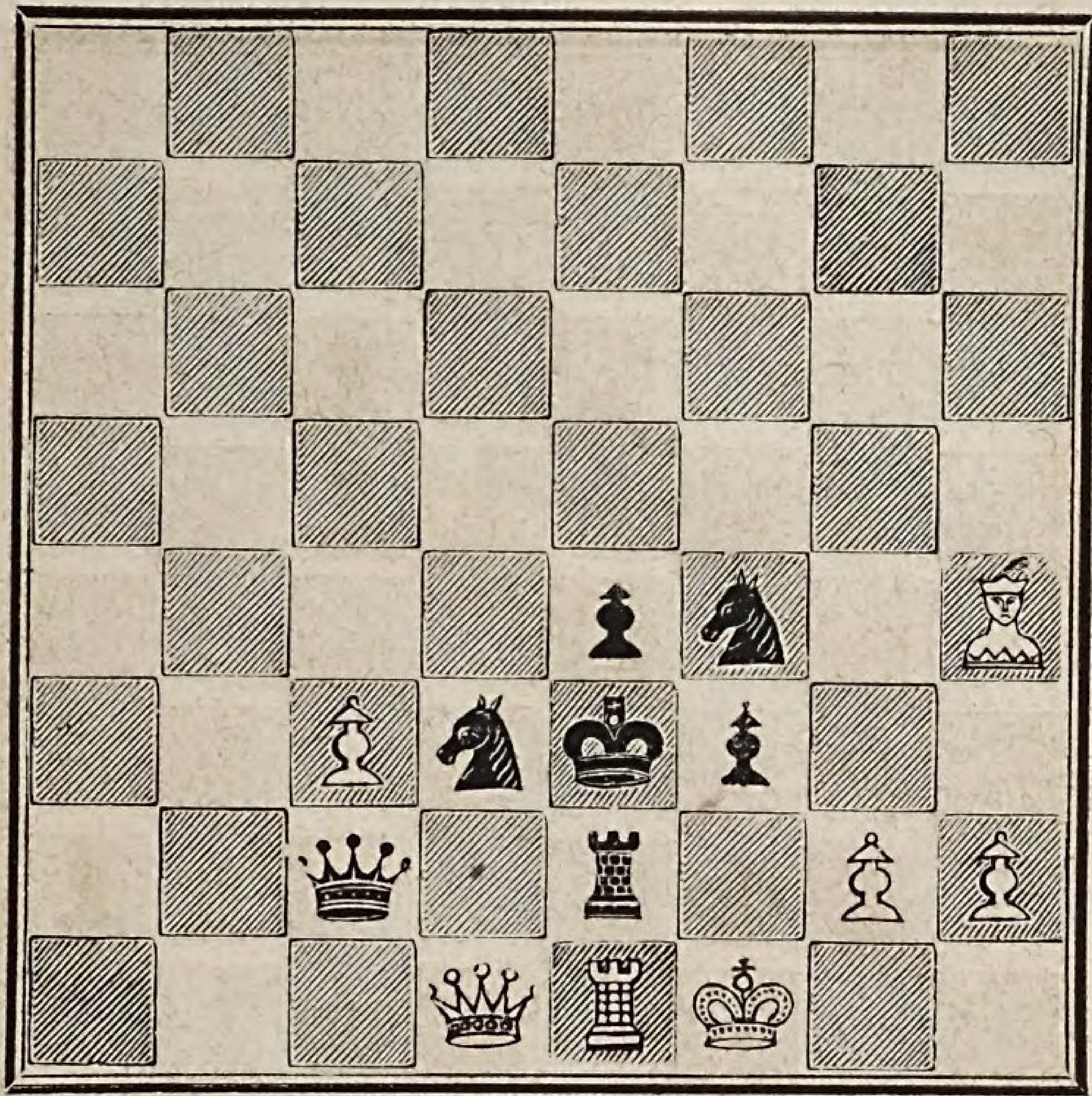
XXXV.



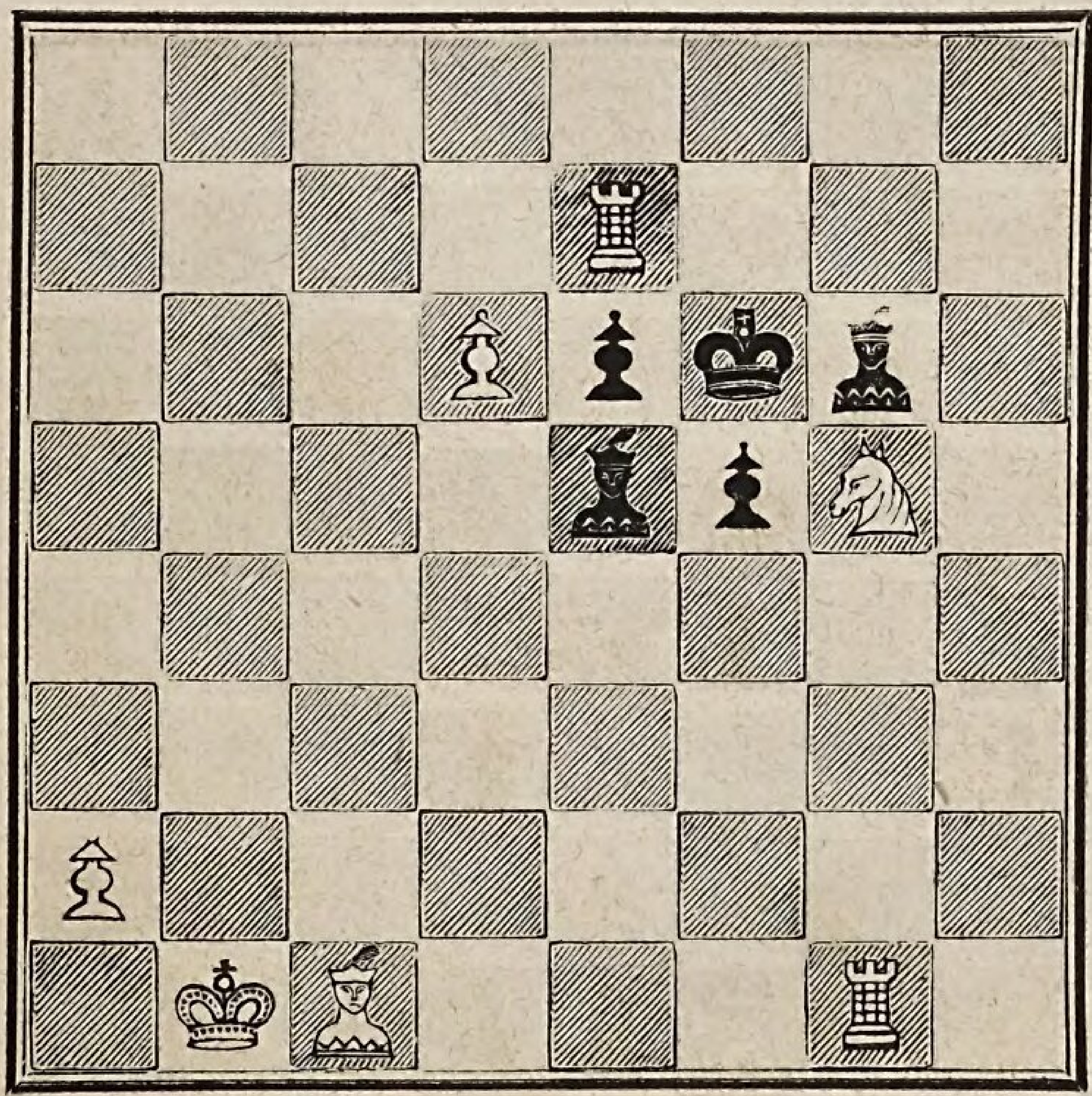
XXXVI.



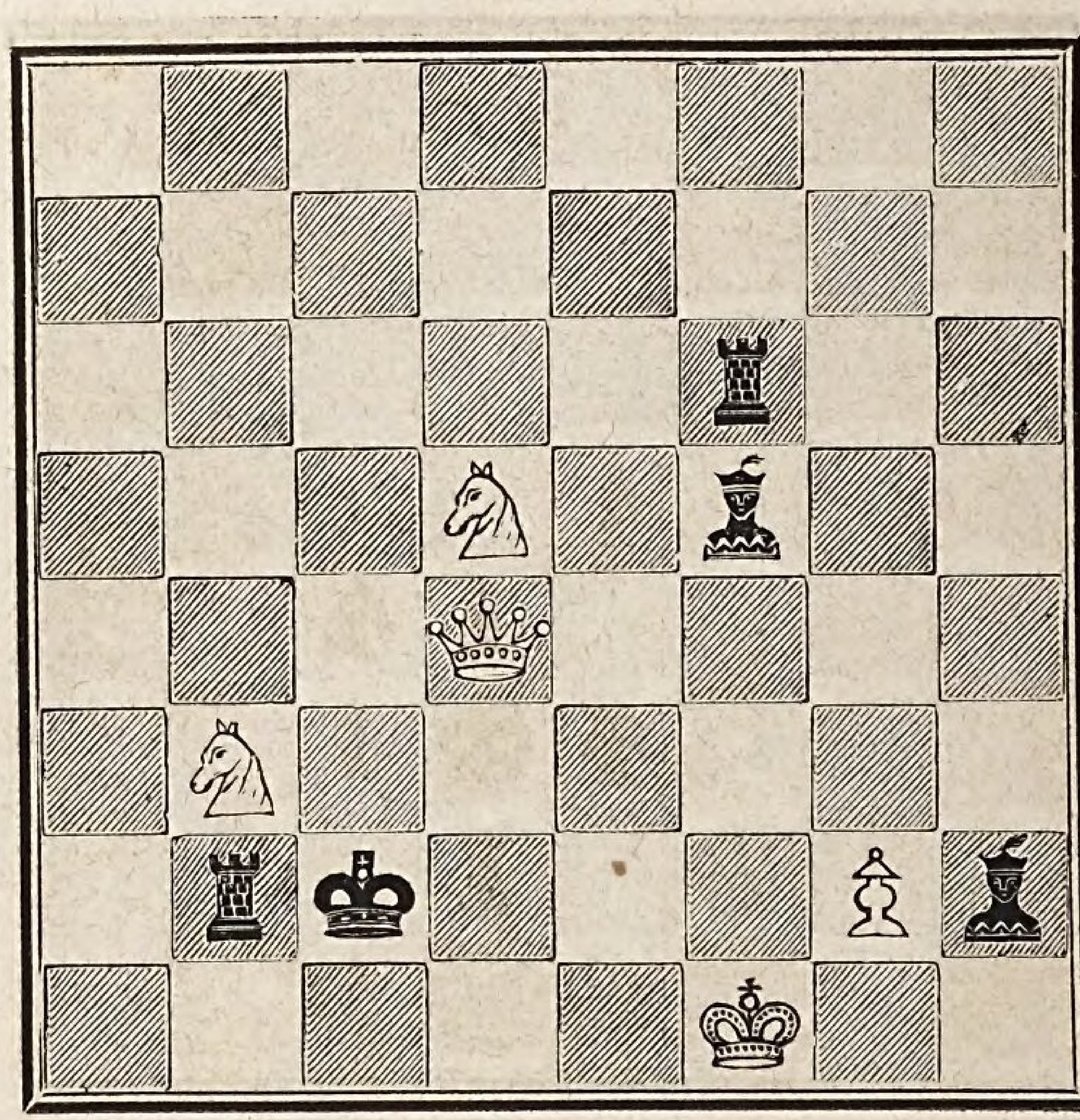
XXXVII.



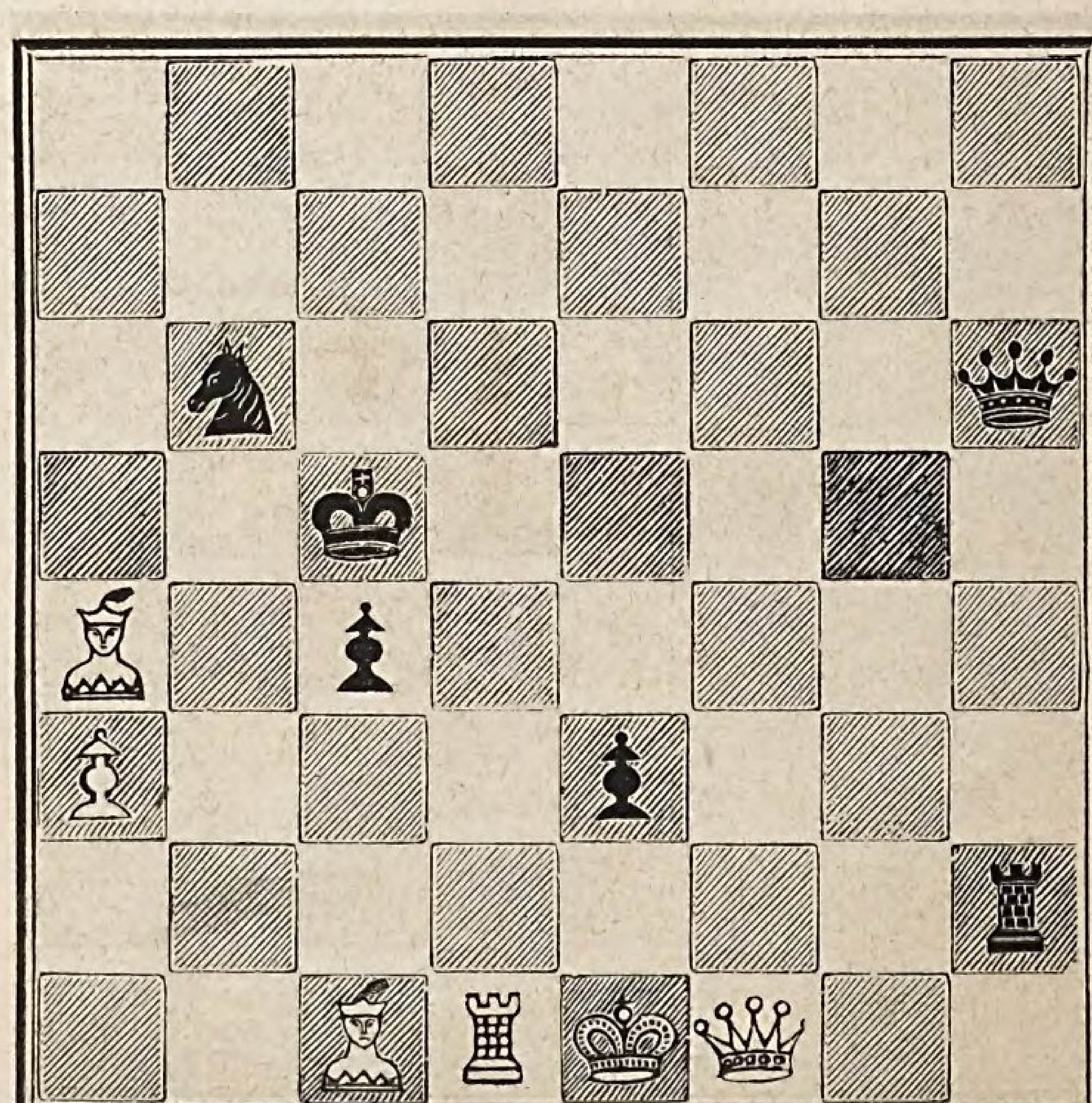
XXXVIII.



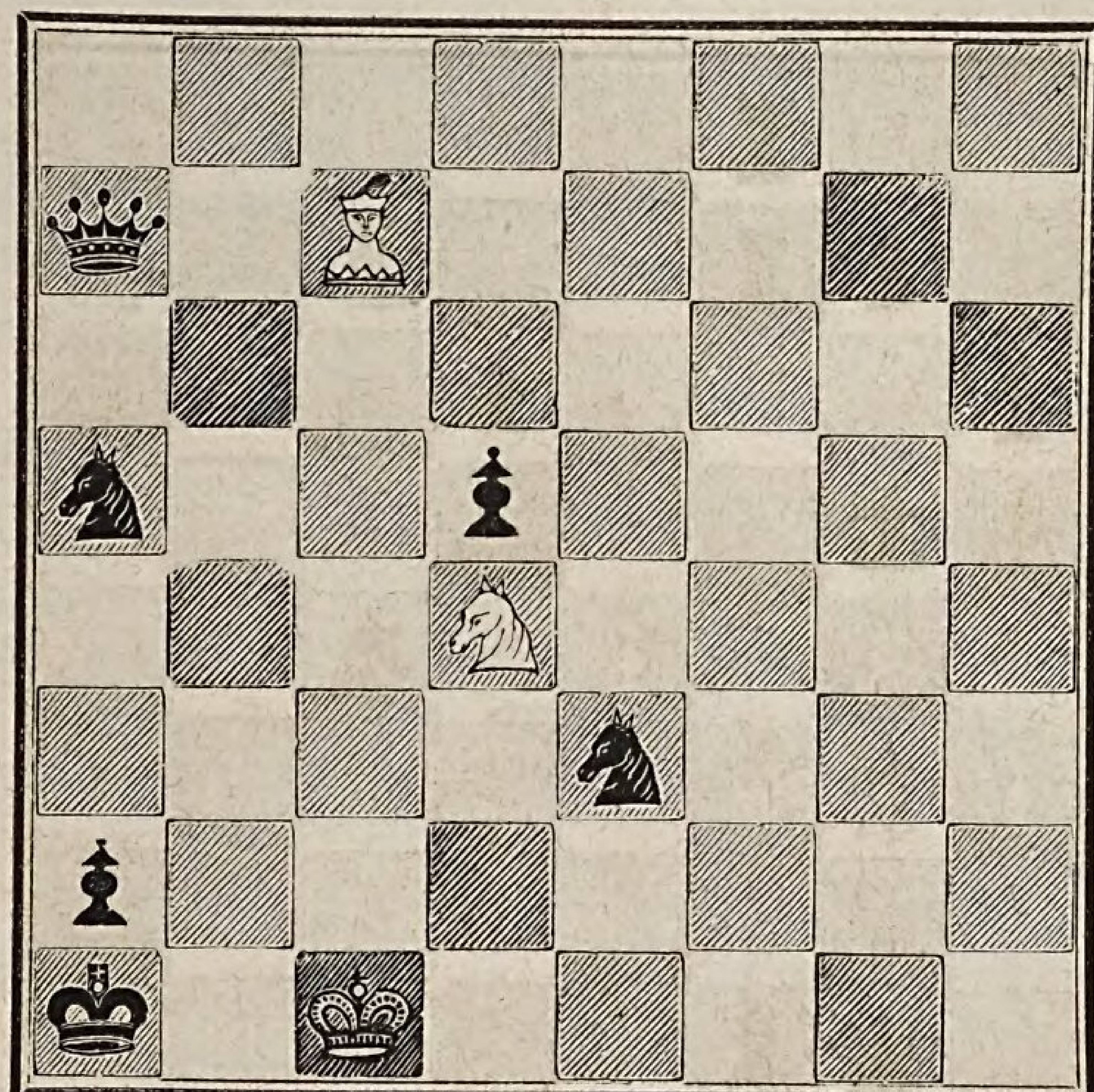
XXXIX.



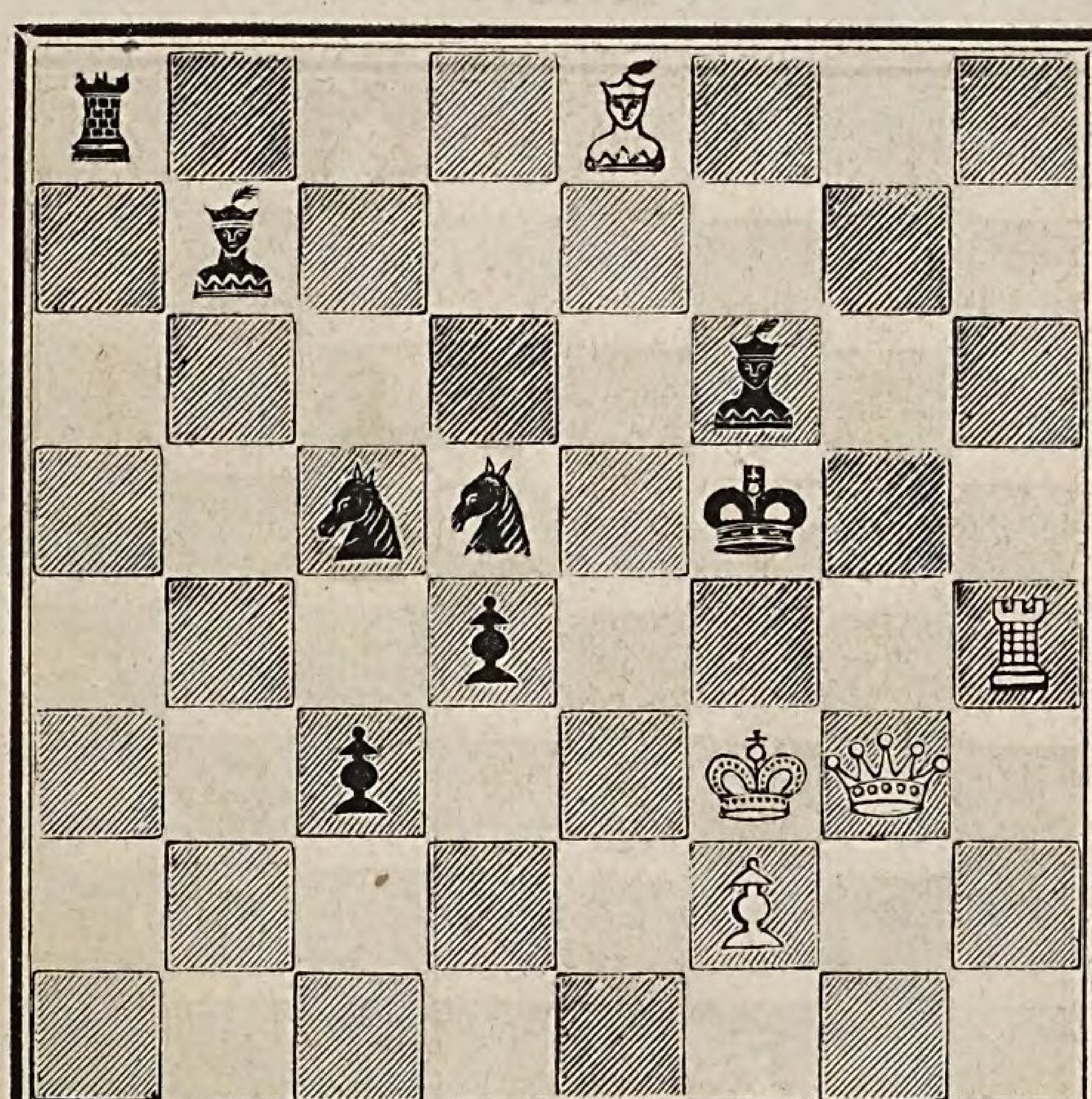
XL.



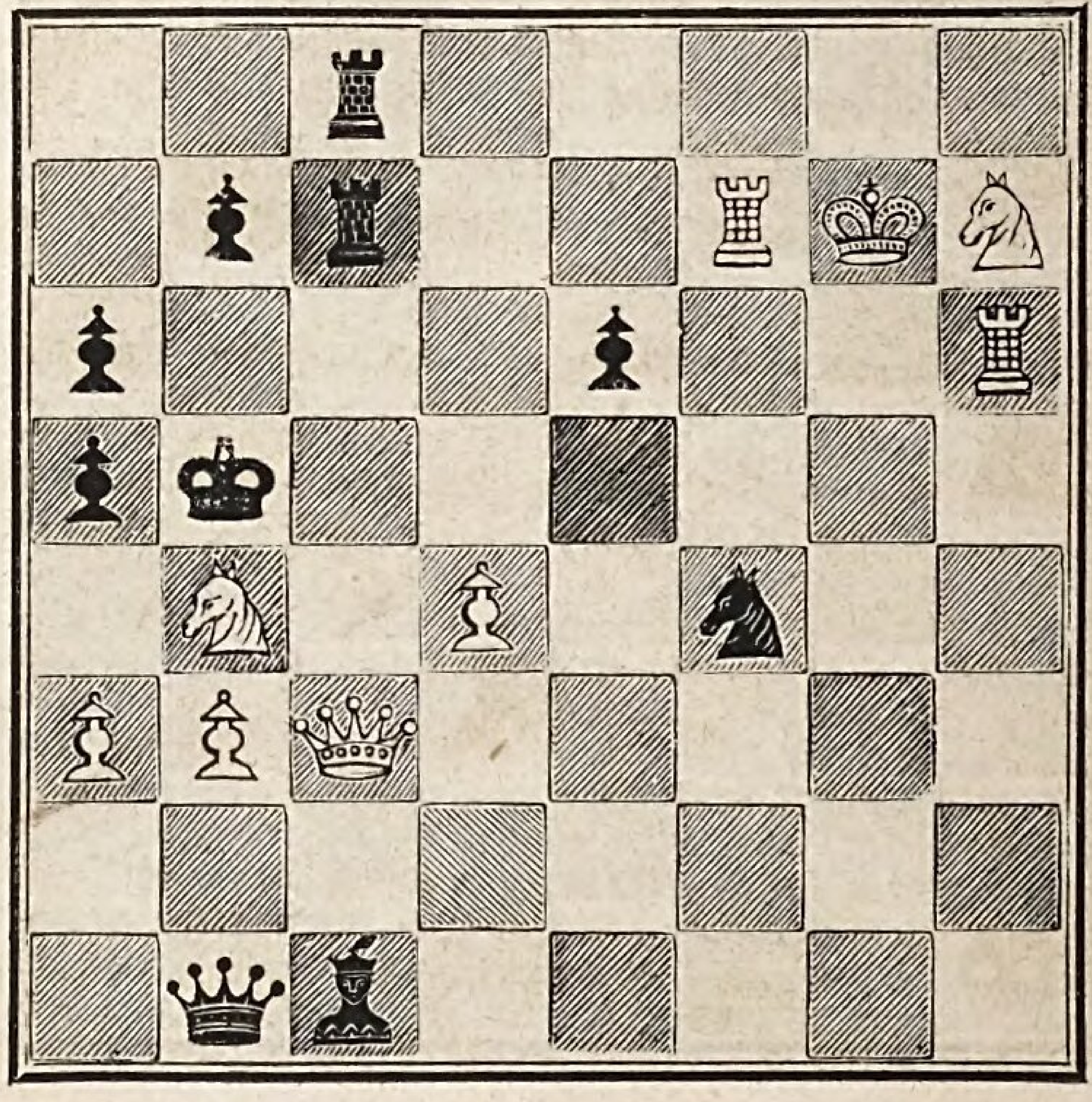
XLI.



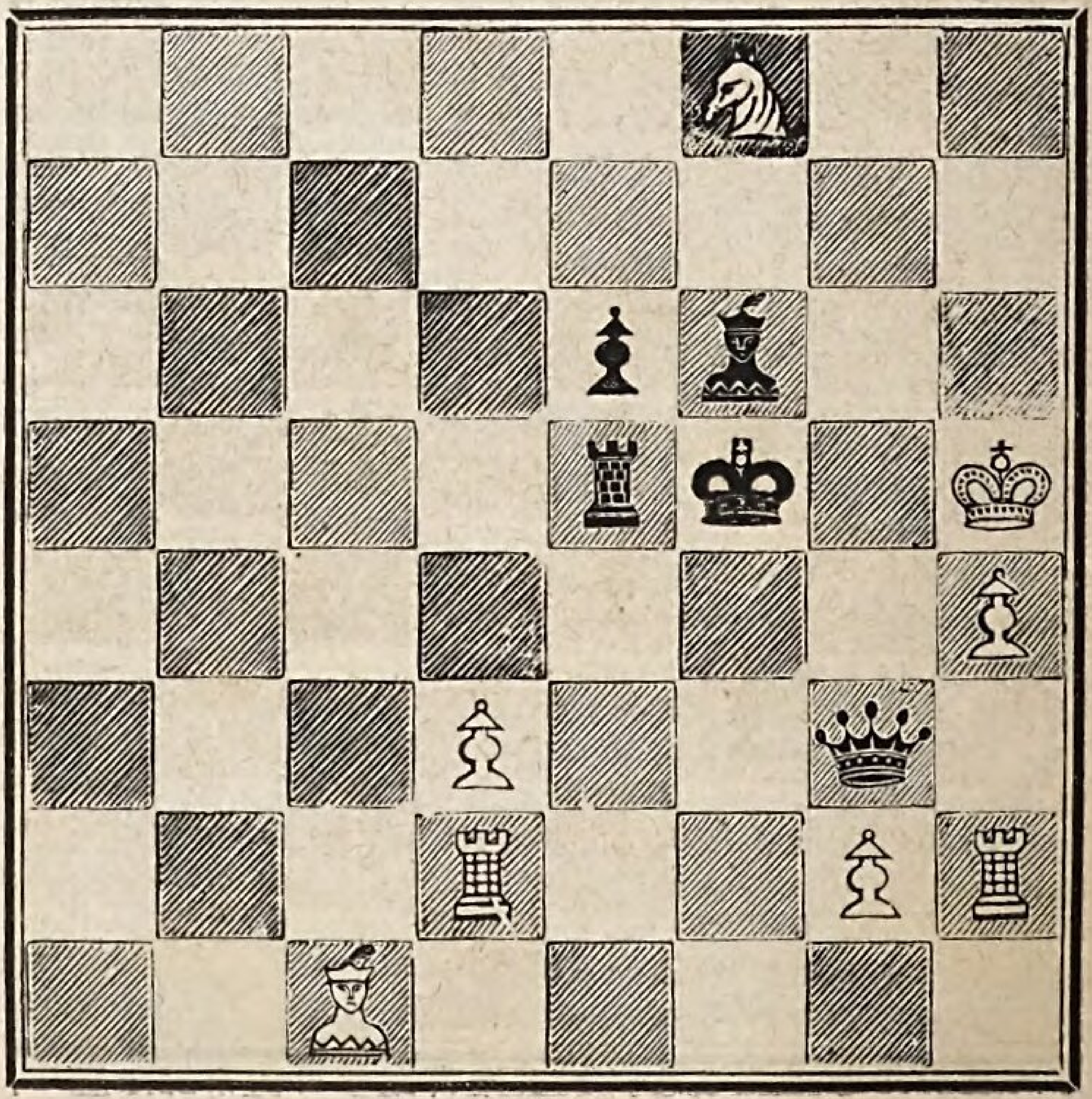
XLII.



XLIII.



XLIV.



I.

Kann Weiß die Aufgabe dadurch lösen, daß er mit einem der Thürme den Thurm nimmt?

Nein, der König nimmt wieder und geht bei einem neuen +, das die Dame auf einem Randfelde gibt, auf F 7 oder B 6.

Oder dadurch, daß die Dame im ersten Zuge auf E8 (oder A4) geht?

Nein, denn der Thurm B 8 hütet sich, die Dame zu nehmen, sondern der Thurm A 7 gibt auf A 6 +. Nimmt Weiß den Thurm, so nimmt der Bauer wieder.

Durch welchen Zug macht Weiß diesen Bauer unthätig und deckt zugleich, was er zu decken hat? Noch einmal studirt, wenn Du's nicht gefunden.

Weiß.	Schwarz.
1) Dame E 4 — H 1.	1) Einer der beiden Thürme zieht, nimmt den Thurm oder gibt +.

2) Entweder nimmt die Dame — oder der Thurm den Thurm + und Matt.

Der Verfasser der Aufgabe (dessen Name eigentlich über die Aufgabe gehört) ist ein Franzose: „**Der Ungenannte von Lille**". Berliner Schachzeitung.

II.

Ist das nicht zu leicht: Der Laufer geht auf F3, und wenn nun der schwarze König auf H3 gezogen, nimmt der Thurm H8 den Laufer + und Matt.

Ja, wenn —; aber Schwarz kann ja auch S. H 1 — G 3 ziehen, oder noch viel besser: F 2 — F 1 Dame +. Diesem verderblichen Zug muß Weiß begegnen und zugleich Schwarz zwingen, einen für ihn verderblichen Zug zu thun:

Weiß.	Schwarz.
1) L. G 2 — F 1.	1) Der Springer muß auf G3 ziehen.
2) H 2 nimmt S. + und Matt.	

Verfasser **der Ungenannte von Lille.** La Régence (französische Schachzeitung).

III.

Diese Aufgabe wirst Du ohne Hülfe lösen, sobald Du nur nachgedacht, ob nicht Weiß im ersten Zug ein Matt vorbereiten kann, das entweder die Dame oder der Springer auf 2 verschiedenen Feldern, von denen der feindliche Laufer nur eins decken kann, gibt.

Weiß.	Schwarz.
1) S. D 5 — B 6.	1) Der Laufer zieht auf C4 oder B 5.
2) S. B 5 — A 4 oder D. D 7 — D 5 + und Matt.	

IV.

Auch hier hat Weiß wie in der vorigen Aufgabe zu verfahren.

Etwa D. G6 — F5, um dann mit der Dame entweder auf D 5 oder C8 oder sonstwo Matt zu geben?

Nein, überall zöge ja der Thurm vor; sondern

1) Der Springer zieht, und zwar F6 — D5, um, wenn der Thurm die Dame nimmt, ein Matt auf E 3 geben zu können.

Wenn nun aber der schwarze König den Springer nimmt?

Dann nimmt die Dame G 6 den Bauer D 3 + und Matt.

Verfasser **der Ungenannte von Lille.**

V.

Weiß nimmt doch gewiß vor Allen den gefährlichen Thurm C7, um dann mit dem andern Thurme Matt zu machen?

Weit gefehlt, denn der schwarze König zöge nicht auf D8, sondern B8.

Weiß muß doch gewiß im 1. Zuge † bieten, entweder mit dem Thurm A 3 oder mit der Dame?

Alles schlecht; nein, Weiß sucht den schwarzen Thurm C6 von seiner Reihe zu locken:

Weiß. — Schwarz.

1) D. H 7 — C 2. — 1) T. C 7 nimmt Dame.
2) T. A 3 — A 8 + und Matt.

Wenn aber Schwarz nicht die Dame, sondern mit dem Bauer den Thurm A 3 nimmt?

Dann folgt: D. nimmt Thurm C 7 + und Matt.

Verfasser **der Ungenannte von Lille.**

VI.

Dies ist eine Aufgabe, die man auch ohne Verstand, wenn man nur genug vergebliche Züge gethan hat, löst; mit Verstand aber so leicht, wenn man nur fragt, wie ist dieses Feld zu decken, das ich selbst nicht decken kann?

Weiß. — Schwarz.

1) D. A 3 — F 8. — 1) Laufer H 8 muß auf G 7.
2) D. F 8 — D 8 + und Matt.

VII.

Eine höchst verführerische Aufgabe, die auch schon manchen geübten Spieler irre geleitet.

Kann Weiß durch ein aufgedecktes † mit dem Springer, oder durch ein † mit dem Bauer G 6 Etwas ausrichten?

Nein.

Wie gefällt Dir aber der Zug: 1) L. B 6 — D 4, der ein aufgedecktes † durch den Bauer E 5 vorbereitet?

Es ist ein schlechter Zug, weil Schwarz mit dem Bauer B 7 + bietet und weil dann erst mit dem 3. Zuge matt gemacht werden kann.

Was soll Weiß thun? Denken, wie ein Tempo zu gewinnen sei. Schwarz kann doch nicht anders, als mit dem Laufer ziehen, darum

Weiß. — Schwarz.

1) T. H 2 — C 2. — 1) Der Laufer C 6 muß ziehen.
2) T. C 2 — C 8 + und Matt.

Verfasser **der Ungenannte von Lille.**

VIII.

Weiß.	Schwarz.
1) T. D 3 — D 8 +.	1) D. E 5 — B 8.

Ganz recht; aber wie zieht denn nun Weiß künstlich genug, um das Spiel, das er verlieren muß, wenn er die Dame nimmt, patt zu machen?

2) T. D 8 — G 8.	2) Schwarz muß den Thurm nehmen, um nicht matt zu werden; Weiß aber kann nicht mehr ziehen und ist patt.

Verfasser der Obige.

IX.

Eine leichte Aufgabe.

Weiß.	Schwarz.
1) T. A 1 — H 1.	1) beliebig.
2) K. H 2 — G 1 + aufgedeckt und Matt.	

X.

Nichts weiter, als ein Tempo zu gewinnen.

Weiß.	Schwarz.
1) S. E 2 — D 4.	1) Einer der beiden Springer muß ziehen und entweder das Feld B3 oder C2 freigeben.
2) S. D 4 — B 3 oder C 2 + und Matt.	

XI.

Nur dann wirst Du diese Aufgabe lösen, wenn Du auch den geringsten Stein ins Auge fassest, und, wenn derselbe gar nicht gezogen werden kann, Dich fragst, ob er in Thätigkeit gesetzt werden könne.

Weiß.	Schwarz.
1) L. E 1 — D 2.	1) C3 muß den Laufer nehmen.
2) C 2 — C 4 + und Matt.	

Verfasser der **Ungenannte von Lille.**

XII.

Wie gewinnst Du hier ein Tempo und dadurch ein Feld, auf welchem Du Matt setzen kannst?

Weiß.	Schwarz.
1) D. G 7 — H 6.	1) Der Thurm muß auf H 5.
2) D. H 6 — F 4 + und Matt.	

XIII.

Wohl zu bemerken, daß hier der schwarze König nicht gezwungen werden kann, auf ein bestimmtes Feld zu gehen.

Weiß.	Schwarz.
1) L. E 8 — B 5.	1) K. nimmt S. oder geht auf E 6.
2) L. B 5 — C 6 oder C 4 + und Matt.	

XIV.

Nur durch Aufopferung eines Steines zu gewinnen.

Weiß.	Schwarz.
1) L. H 2 — F 4 +.	1) K. nimmt L.
2) D. D 3 — G 3 + und Matt.	

Diese Stellung, in welcher die Dame Matt macht und mit dem Springer so viele Felder deckt, hast Du Dir wohl zu merken.

XV.

Eine schwere und lehrreiche Aufgabe. Sie zeigt Dir, wie ein und derselbe Zug zugleich ein defensiver und offensiver sein kann. Du hast einen Zug zu thun, durch welchen Schwarz verhindert wird, + zu geben; dieser Zug muß zugleich ein Feld räumen, auf welchem ein weißer Stein Matt machen kann; wenn Schwarz diesen Stein schlägt, muß Dir noch ein anderes Feld übrig bleiben, auf welchem das Matt erfolgen kann.

Weiß.	Schwarz.
1) D. B 7 — G 2.	1) S. nimmt S. D 6 oder (A)
2) Dame G 2 — D 2 + und Matt.	
	(A) 1) Thurm nimmt Dame.
2) S. D 6 — B 7 + und Matt.	

Verfasser **Calvi**. Palamède (französische Schachzeitung).

XVI.

Eine desto leichtere Aufgabe, die nur bedenken läßt, was aus dem Bauer F 2 werden kann.

Weiß.	Schwarz.
1) T. C 4 — F 4.	1) F 2 — F 1. D.
2) L. B 3 nimmt F 7 + und Matt.	

XVII.

Eine Aufgabe, schwer genug für Den, der nicht daran denkt, ob und wie ein Tempo zu gewinnen sei.

Weiß.	Schwarz.
1) S. D 6 — C 4.	1) Der Laufer muß ziehen und dem Thurm verstatten, das Feld C 4 zu decken.
2) L. F 1 — G 2 und Matt.	

Verfasser **M. Gossein.** La Régence.

XVIII.

Keine leichte Aufgabe, nur die reifliche Ueberlegung findet, daß im ersten Zuge weder Springer, noch Laufer, noch Dame zu ziehen haben.

Schwarz.	Weiß.
1) K. C 4 — D 3.	1) K. F 4 — E 5 oder F 3.
2) D. A 3 — D 6 oder F 8 + und Matt.	

Von dem Obigen in derselben Schachzeitschrift gegeben.

XIX.

Nicht den schwarzen Springer, sondern den Laufer mache fest, oder verhindere, daß derselbe durch seinen Abzug dem schwarzen Könige ein Feld eröffne.

Weiß.	Schwarz.
1) D. H 1 — A 8.	1) L. G 8 — D 5 oder (A).
2) S. D 8 — F 7 + aufged. und Matt.	
	(A) 1) S. E 5 — F 7 +.
2) S. nimmt S. + und Matt.	

Verfasser **Grosdemange.** La Régence.

XX.

Nur durch Aufopferung der Dame ist ein Matt im zweiten Zuge möglich.

Weiß.	Schwarz.
1) Dame A3 — F3 +.	1) K. nimmt Dame + aufged.
2) S. C6 — E5 + + und Matt.	

Vom Obigen in derselben Schachzeitschrift gegeben.

XXI.

Nicht ein gewaltiger, nicht ein glänzender — nein, ein Zug, der die Bescheidenheit selbst ist, führt Dich hier zum Ziele:

Weiß.	Schwarz.
1) E 5 — E 6.	1) K. D 5 — C 6.
2) L. D 3 — E 4 + und Matt.	

Verfasser **M. Clare.** La Régence.

XXII.

Weiß.	Schwarz.
1) E 7 — E 8 wird Springer.	1) beliebig.
2) L. A 6 — C 8 + und Matt.	

Verfasser **M. Clare.** La Régence.

XXIII.

Weiß muß so ziehen, daß Schwarz ziehen kann. Einen solchen Zug kannst Du mit dem Thurme thun, ohne die Linie F zu verlassen.

Weiß.	Schwarz.
1) T. F 1 — F 7.	1) K. E 4 — D 5.
2) T. F 7 — F 4 + aufgedeckt und Matt.	

XXIV.

Auch ein blindes Huhn findet ein Körnchen.

Ein Anfänger, dem diese Aufgabe (von Kieseritzky) vorgelegt wurde, wollte gleich mit dem ersten Zuge Matt machen

indem er eine Deckung übersah. Darauf aufmerksam gemacht, rief er: „Je nun, diese Deckung läßt sich ja sogleich aufheben."

Weiß.	Schwarz.
1) Dame nimmt S.	1) beliebig.
2) Thurm nimmt Laufer C4 + und Matt.	

XXV.

Eine künstlich zusammengestellte, sinnreiche Aufgabe, dem Palamède entlehnt. Sie zeigt Dir die größte Feinheit im Schach, d. i. einen Zug zu thun, der in mehrfacher Beziehung vortheilhaft ist. Einen solchen Zug thut Weiß durch F 2 — F 4.

Schwarz kann darauf Viererlei thun, nämlich?

(A) G 4 nimmt en passant; (B) F 4 nimmt en passant; (C) der Laufer zieht; (D) der Springer nimmt D 5.

Wie zieht Weiß auf (A)?

G 3 — G 4 + und Matt.

Wie zieht Weiß auf (B)?

L. A 6 — D 3 + und Matt.

Was erfolgt auf (C)?

S. C 6 — D 4 + und Matt; denn der nicht en passant geschlagene Bauer deckt das Feld E 5.

Und auf (D)?

L. A 6 — C 8 + und Matt.

XXVI.

Welcher von Deinen eigenen Steinen (den weißen) steht Dir im Wege?

Der König.

Gut, so ziehe ihn weg und zwar auf H 4, ungeachtet, daß Schwarz ziehen kann: (A) T. nimmt H 2 +: (B) Laufer F 1 nimmt Dame oder L. F 1 — C 4; (C) Dame A 7 — C 5 oder D 4; (D) A 7 — A 8.

Was folgt auf (A)?

Dame nimmt Thurm + und Matt.

Auf (B)?

S. A 5 — C 4 + und Matt.

Auf (C)?

S. A 5 — B 7 + und Matt.

Auf (D)?

Dame G 2 — G 3 + und Matt.

Verfasser S. Leow. Berliner Schachzeitung.

XXVII.

Weiß beginnt mit keinem +, wol aber mit einem bescheidenen Raube: 1) L. nimmt L. D 7. Wenn nun Schwarz zieht D. H 2 — E 5 +.

Was folgt darauf?

S. nimmt Dame + + und Matt.

Nimmt aber Schwarz mit dem Thurm die Dame A6, was folgt?

Dasselbe Matt durch den S. auf E 5 + +.

Was folgt aber, wenn Schwarz mit dem S. G5 den S. G3 nimmt?

D. A 6 — E 6 + und Matt.

Zieht aber Schwarz G7 — G6?

D. A 6 — F 6 + und Matt.

Verfasser S. Leow. Berliner Schachzeitung.

XXVIII.

Die weiße Dame stellt sich auf die Lauer.

Und was ist der schlaue Zug, den sie thut?

D. A 3 — C 5.

Schwarz hat die Wahl von 6 Zügen. Diese sind?

(A) C 7 — C 6; (B) L. D 8 — E 7; (C) T. nimmt H 7; (D) T. geht auf E 8; (E) T. geht auf E 8 oder (F) auf G 8.

Was folgt auf (A)?

D. C 5 — D 6 + und Matt.

Auf (B)?

D. C 5 — F 2 + und Matt.

Auf (C) und (D)?

Folgt das Matt durch die Dame auf F 8.

Auf (E) und (F)?

Bauer nimmt Thurm, wird Springer + und Matt.

Verfasser **Laigle**. Berliner Schachzeitung.

XXIX.

Weiß. Schwarz.

1) D. A 1 — A 6. 1) T. nimmt D. oder (A) (B) (C) (D).

2) S. A 8 — C 7 + und Matt.

(A) 1) Thurm A 7 — B 7 +

2) D. nimmt Thurm + und Matt.

(B) 1) T. G 8 nimmt Thurm.

2) Dame A 6 — D 6 + und Matt.

(C) 1) L. E 3 — B 6.

2) S. nimmt L. B 6 + und Matt.

(D) 1) T. oder D. auf G 6.

2) S. nimmt L. E 3 + und Matt.

Verfasser **Nathan**. La Régence.

XXX.

Die beiden letzten Zügen einer indischen, in Chess Player's Chronicle mitgetheilten Aufgabe.

Weiß. Schwarz.

1) S. H 6 — G 8. 1) S. H 8 — G 6, damit H 2 — H 4 nicht Matt mache.

2) S. F 4 — H 3 + und Matt.

XXXI.

Eine schwere und schöne Aufgabe, die aber noch schwerer und schöner in drei Zügen als eine indische in der vorhin genannten Schachzeitschrift erschien. Siehe die Aufgabe XXIII, sie könnte Dir vielleicht auf die Sprünge helfen, wo nicht, so wisse: Weiß muß im ersten Zuge den Laufer ziehen.

Weiß. Schwarz.

1) L. H 6 — D 2. Der Laufer D 7 zieht.

2) L. D 2 — A 5 + + und Matt.

XXXII.

Weiß.	Schwarz.
1) L. nimmt G 5.	1) K. nimmt L. oder (A).
2) L. G 2 — F 3 + aufgedeckt und Matt.	
	(A) 1) H 6 nimmt Laufer.
2) T. F 8 — H 8 + und Matt.	

Verfasser **M. Preuß.** La Régence.

XXXIII.

Kann nicht Weiß ein ersticktes Matt geben? Dame E6 — G8, dann S. E5 — F7† und Matt?

Nein, die schwarze Dame F 2 schlüge den S.

Darum:

Weiß.	Schwarz.
1) S. E 5 — G 6 +.	1) H 7 nimmt S.
2) D. E 6 — H 3 + und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) D. F 2 — F 1 +.	1) T. E 1 nimmt Dame.
2) T. nimmt T. + und Matt.	

XXXIV.

Eher überblickt man das Gebiet der Dame und eines Thurmes, als das von 2 Springern. Darum können Dir nicht genug Aufgaben mit Springern gegeben werden.

Weiß.	Schwarz.
1) S. F 5 — E 7 +.	1) K. C 6 — C 5.
2) B 3 — B 4 + und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) D. F 2 — F 1 +.	1) T. nimmt Dame.
2) E 2 nimmt Thurm, wird Dame + und Matt.	

Konnte nicht auch der Bauer zuerst ziehen?

Nein, dem weißen K. wäre das Feld G 2 eröffnet worden.

XXXV.

Weiß.	Schwarz.
1) S. D 6 nimmt B 5 +.	1) K. D 4 — C 4 oder (A).
2) L. H 7 — D 3 + u. Matt.	
	(A) 1) K. D 4 — E 5.
2) Laufer F 8 — D 6 + und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) T. E 1 — F 1 +.	1) K. nimmt Springer.
2) S. F 6 — H 5 + und Matt.	

XXXVI.

Weiß.	Schwarz.
1) Dame E 3 — E 5 +.	1) F 6 nimmt Dame.
2) T. E 8 — F 8 + und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) T. C 4 — H 4 +.	1) K. nimm T
2) D. G 2 — G 4 + und Matt.	

XXXVII.

Weiß.	Schwarz.
1) L. H 4 — F 2 +.	1) S. D 3 nimmt L.
2) Dame D 1 — D 4 + und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) F 3 nimmt G 2 +.	2) K. F 1 — G 1.
2) S. F 4 — H 3 + und Matt.	

XXXVIII.

Weiß.	Schwarz.
1) T. E 7 — F 7 +.	1) L. nimmt Thurm.
2) S. G 3 — H 7 + und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) F 5 — F 4 + aufgedeckt.	1) S. G 5 — E 4 +.
2) L. nimmt S. + und Matt.	

XXXIX.

Weiß.	Schwarz.
1) D. D 4 — D 1 +.	1) K. nimmt Dame.
2) S. D 5 — E 3 + und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) L. F 5 — D 3 + +.	1) K. F 1 — E 1.
2) T. F 6 — F 1 + und Matt.	

XL.

Weiß.	Schwarz.
1) D. F 1 — F 8 +.	1) D. nimmt Dame.
2) L. C 1 nimmt E 3 + und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) D. H 6 — H 4 +.	1) D. F 1 — F 2.
2) D. nimmt D. F 2 + und Matt.	

XLI.

Weiß.	Schwarz.
1) L. C 7 — E 5.	1) S. A 5 — B 3 + oder (A).
2) S. nimmt S. + + und Matt.	
	(A) 1) D. nimmt S.
2) L. nimmt Dame + und Matt.	

Zieht Schwarz mit dem S. E 3, oder mit der Dame, so erfolgt das Matt durch S. D 4 — C 2.

Schwarz.	Weiß.
1) Dame nimmt S.	1) L. C 7 — E 5 oder (A).
2) S. A 5 — B 3 + und Matt.	
	(A) 1) L. nimmt S. A 5.
2) D. D 4 — D 1 + und Matt.	

XLII.

Wie ist zu ziehen? Eine Frage, die große Ueberlegung fordert.

Weiß.	Schwarz.
1) T. H 4 — E 4.	1) S. nimmt Thurm oder (A) (B) (C).
2) L. E 8 — D 7 + und Matt.	
	(A) 1) T. A 8 nimmt Laufer.

2) D. G 3 — G 4 + und Matt.

(B) 1) L. F 6 — G 5.

2) D. G 3 — E 5 + und Matt.

(C) 1) L. F 6 — E 5.

2) D. G 3 — G 6 + und Matt.

Schwarz. Weiß.

1) S. D 5 — F 4 + aufgedeckt. 1) L. zieht vor.

2) L. nimmt L. + und Matt.

XLIII.

Weiß. Schwarz.

1) Dame C 3 — C 5 +. 1) T. C 7 nimmt Dame.

2) T. F 7 nimmt B 7 + und Matt.

Schwarz. Weiß.

1) D. B 1 — G 6 +. 1) T. H 6 nimmt Dame.

2) S. F 4 — H 5 + und Matt.

XLIV.

Weiß. Schwarz.

1) T. D 2 — F 2 +. 1) Dame nimmt Thurm.

2) G 2 — G 4 + und Matt.

Schwarz. Weiß.

1) K. F 5 — F 4 + aufgedeckt. 1) K. H 5 — H 6.

2) D. G 3 — G 7 + und Matt.

Diese 44 Aufgaben hast Du zu wiederholen und zwar so oft, bis Du sie ohne Hilfe des Schachbretes, beim bloßen Anblick der Diagramme mit Leichtigkeit zu lösen vermagst. Der Zweck ist nicht, diese, zum Theil sehr schönen, Aufgaben dem Gedächtnisse einzuprägen; sondern der weit größere Zweck ist, daß Du von einem Zuge, den Du im Geiste thust, eine eben so klare Vorstellung bekommst, als hättest Du ihn auf dem Brete gethan.

Dritter Abschnitt.

Spieleröffnungen.

Ob Du aber auch zu diesem Abschnitte übergehen kannst? Nun, Dein Auge soll geübt genug sein, wenn Du bei den vier vorausgeschickten Spielen auf die Fragen, die an Dich gethan werden, sogleich die richtige Antwort gibst.

Jetzt alle Steine aufgesetzt, wie S. 6 Dir zeigt.

Weiß.	Schwarz.
1) F 2 — F 3.	2) E 7 — E 5.
2) G 2 — G 4.	**Wie zieht Schwarz?**
	D. D 8 — H 4 + und Matt.

Dieses sogenannte Narrenmatt soll Dir zu einer sehr nützlichen und darum weisen Uebung dienen. Drehe das Bret um, so daß Du die schwarzen Steine vor Dir hast. Schwarz soll anziehen und Weiß das Matt geben. Versuch's. Du verdienst großes Lob, wenn es Dich nicht stört, daß jetzt die Reihen in umgekehrter Ordnung vor Dir liegen, noch der Umstand, daß Du nicht mehr die Linie H, sondern die Linie A zur rechten Hand hast und nicht, wie vorhin, rechts, sondern links das Spiel eröffnen mußt.

Wie erscheinen obige Züge aufgezeichnet, wenn Schwarz anzieht?

1) F 7 — F 6.	1) E 2 — E 4.
2) G 7 — G 5.	2) D. D 1 — H 5 + und Matt.

Du mußt frühzeitig eben so gut mit den weißen, als mit den schwarzen Steinen spielen lernen. Gewöhnst Du Dich nur an eine Farbe, so wirst Du, wenn Du einmal versuchen mußt, mit einer andern zu spielen, Dich eben so ungeschickt anstellen, als Einer, der zum ersten Male mit der linken Hand schreibt. Es gibt geschickte Schachspieler, die man nur dann mit Leichtigkeit besiegt, wenn man ihnen die Farbe, an die sie sich gewöhnten, und die sie, ohne zu losen, haben wollen, streitig macht.

Jetzt nimm wieder die Weißen und sieh, wie vorsichtig eine Niederlage macht!

Weiß.	Schwarz.
1) G 2 — G 3.	1) D 7 — D 5.
2) E 2 — E 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) S. G 1 — E 2.	3) S. C 6 — E 5.
4) D 2 — D 4	**Wie zieht Schwarz?**
	4) S. E 5 — F 3 + und Matt.

Dies Spiel wiederhole! Du bist Schwarz und ziehst an. Du richtest Dich nach Obigem. Die Buchstaben zeigen Dir, wie Du schon bemerkt, richtig die Linien an.

Aber anstatt 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. ist zu lesen?

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Das Schäfermatt.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) S. B 8 — C 6.
3) D. D 1 — F 3.	3) S. C 6 — D 4.

Wie zieht Weiß auf diesen Zug, der zugleich die Dame und den Bauer C2 angreift—?

4) Dame F 3 nimmt F 7 + und Matt.

Wiederholt! Schwarz zieht an.

Man fängt an, sich zu decken.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) L. F 8 — C 5.

Bis jetzt haben Beide ganz gut gezogen.

3) D. D 1 — F 3. 3) S. G 8 — H 6. Sehr klug und doch verkehrt! Kann nicht Weiß, wenn auch nicht im nächsten Zuge, diese Deckung zerstören?

4) D 2 — D 4. 4) E 5 nimmt D 4.

Wie zieht nun Weiß, um einen Offizier zu gewinnen, oder im nächsten Zuge Matt zu machen?

5) L. C 1 nimmt S. H 6.

Wol sollte Schwarz im dritten Zuge den Springer ziehen, aber nur nicht auf H 6, sondern auf welches Feld?

Auf F 6.

Zu wiederholen. Schwarz zieht an.

Bei den nun folgenden Spieleröffnungen benutzen wir The Chess-Player's Handbook by Staunton Esq., London 1847, aber warum nicht lieber das weit vortrefflichere Handbuch des Schachspiels von P. v. Bilguer und v. d. Lasa. Leipzig bei Veit u. Comp., von dem bereits die 2. Auflage erschienen? Darum, daß Du nicht etwa auf den Gedanken kommest, Du seiest bereits mit diesem Werke, dem Stolze deutscher Schachspieler, bekannt und bedürfest seiner nicht.

Das Königsspringerspiel.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.

Dieser Zug ist von beiden Seiten der vortrefflichste, indem durch denselben zwei Offiziere, Dame und Laufer, frei werden. Es gibt aber Leute, die Dir einen noch bessern zeigen, indem sie (regelwidrig) als ersten Zug zwei Bauern, den des Königs und der Dame, zwei Felder weit ziehen. Diese Geister aber sollen nicht Dich, sondern Du sollst sie belehren. Nur in dem guten Dorfe **Ströbeck** lässest Du dergleichen Züge und andere Abweichungen von den Regeln des Schachs Dir gefallen.

2) S. G 1 — F 3. Auf diesen Zug, von dem das Spiel seinen Namen hat, kann Schwarz Vielerlei thun;

kann ebenfalls, wie Weiß, einen Bauer angreifen (z. B. durch S. G 8 — F 6) oder den angegriffenen Bauer E 5 decken.

Auf wie vielerlei Weise kann das geschehen?

Auf sechserlei Weise: S. B 8 — C 6; D 7 — D 6; D. D 8 — E 7; D. D 8 — F 6; L. F 8 — D 6 und F 7 — F 6.

Der letzte Zug ist der schlechteste, wie Du sehen sollst.

	2) F 7 — F 6. Was folgt?
3) S. nimmt E 5.	3) F 6 nimmt S. (viel besser, nicht nehmen).
4) D. D 1 — H 5 +.	4) G 7 — G 6.
5) Dame nimmt E 5 +.	5) D. D 8 — E 7.
6) Dame nimmt Thurm.	6) S. G 8 — F 6.
7) D 2 — D 4 (am besten).	7) D. nimmt A 4 +. Was folgt?
8) L. C 1 — E 3.	8) D. nimmt C 2.
9) D. nimmt S. F 6.	9) Dame nimmt B 2. Was folgt?
10) L. F 1 — C 4.	10) L. F 8 — B 4 +.
11) S. B 1 — D 2.	11) D. nimmt T. +.
12) K. E 1 — E 2.	12) D. nimmt T. H 1.

Wie macht Weiß in 2 Zügen Matt?

13) L. C 4 — F 7 +.	13) K. E 8 — F 8.
14) L. E 3 — G 6 + und Matt.	

Variante. Schwarz zieht im 4. Zuge den König.

Du wirst nicht mehr gefragt: „Was folgt?" sondern nur ein Gedankenstrich oder ein Fragezeichen macht Dich auf den folgenden Zug aufmerksam. Letzteres fordert aber auch von Dir, daß Du den Zug findest. Bei — — hast Du viel zu denken und bei ? ? zwei Züge zu suchen.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) F 7 — F 6.
3) S. nimmt E 5.	3) F 6 nimmt S. E 5.
4) D. D 1 — H 5 +.	4) K. E 8 — E 7.
5) D. H 5 nimmt E 5 +	5) K. E 7 — F 7. ?
6) L. F 1 — C 4 +. ?	6) D 7 — D 5 (am besten).
7) L. nimmt D 5 +.	7) K. F 7 — G 6. — — ?

8) H 2 — H 4.	8) L. F 8 — D 6.?
9) H 4 — H 5 +.	9) K. G 6 — H 6.?
10) D 2 — D 4 + aufged.	10) G 7 — G 5.?
11) H 5 nimmt G 6 en passant. + + aufged.	10) K. nimmt G 6.??
11) D. E 5 — H 5 +.	11) K. G 6 — G 7.
12) D. H 5 — F 7 + und Matt.	

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) F 7 — F 6.
3) S. nimmt E 5.	3) F 6 nimmt S.
4) D. D 1 — H 5 +.	4) G 7 — G 6.
5) Dame nimmt E 5 +.	5) D. D 8 — E 7.
6) D. nimmt Thurm.	6) D. F 7 n. E 4 +. — — ?
7) K. E 1 — D 1 (am besten).	7) D 7 — D 5. —
8) L. F 1 — B 5 +.?	8) K. E 8 — D 8 am besten.

Zieht Schwarz vor, so verliert er die Dame durch T. H 1 — E 1.

9) T. H 1 — E 1.?	9) L. C 8 G 4 +.
10) F 2 — F 3.?	10) L. nimmt F 3 +.
11) G 2 nimmt F 3.	11) D. nimmt F 3 +.
12) L. B 5 — E 2.?	12) D. F 3 — F 7.
13) T. E 1 — F 1.?	13) D. F 7 — G 7.
14) Dame nimmt D.	14) L. nimmt Dame?
15) T. F 1 — F 7.?	15) L G 7 — H 6.

Staunton schweigt schon bei dem 10. Zuge, wo er nur die Bemerkung macht, Weiß gewinne nun mit Leichtigkeit. Da hat er ganz recht. Dich aber geht dieses Wort ganz und gar nichts an. Gegen den geübten Spieler mußt Du alle Deine Kräfte aufbieten, und mußt bei jedem Zuge, den Du thun willst, reiflich überlegen, was Dein Gegner darauf thun kann, wenn Du nicht zu bald verloren sein willst.

16) T. nimmt H 7 (gut)?	16) S. B 8 — D 7.
17) T. H 7 — H 8.?	17) S. D 7 — F 6.

Sehr richtig denkt Weiß: ich muß meine Offiziere frei machen, angreifen und den Gegner schwächen. Darum

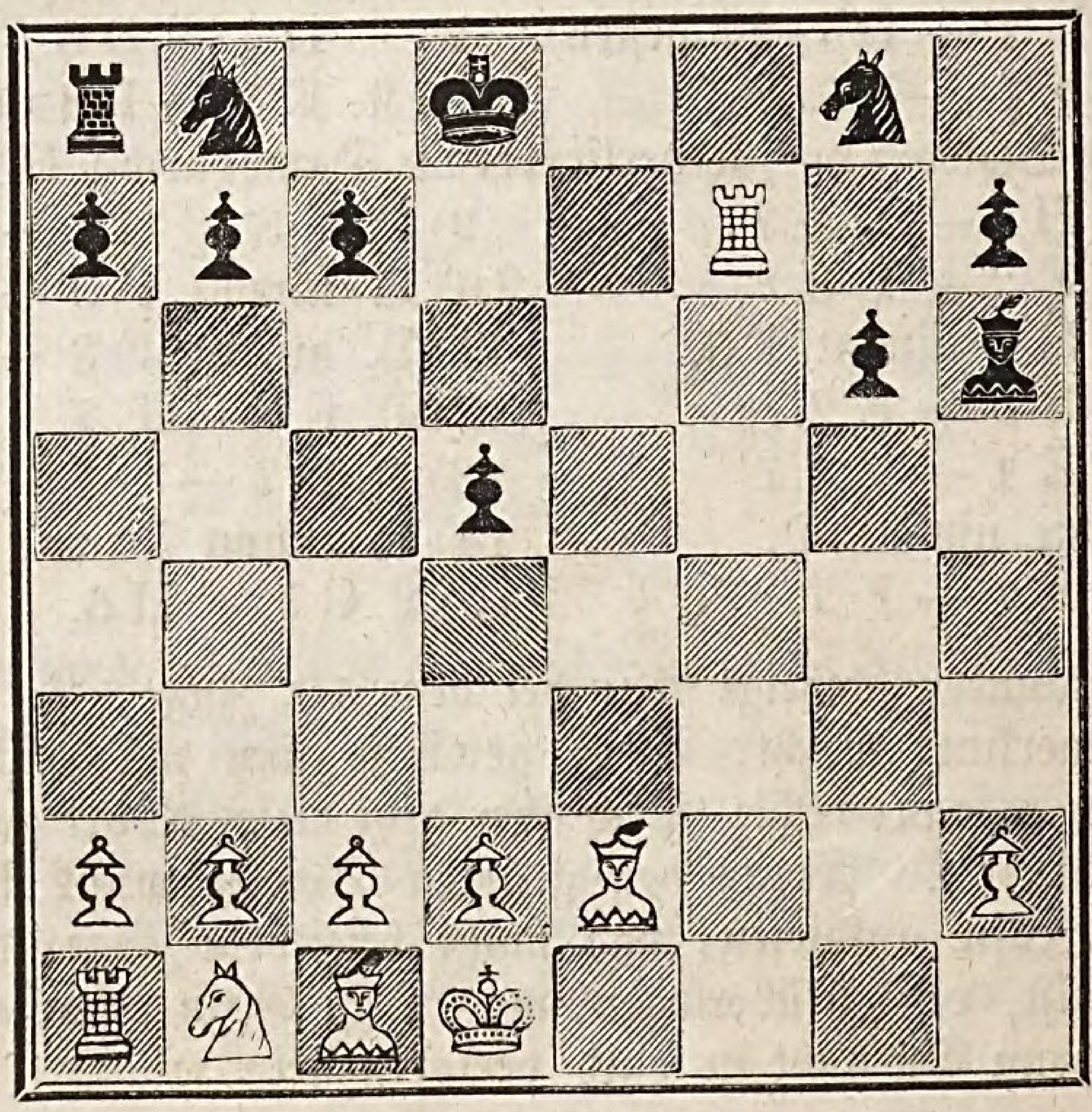
18) D 2 — D 3 (besser D 4)?	18) L. H 6 — G 7.

„Nun, das hat auch nichts zu bedeuten."

19) T. H8 — H4. 19) K. D8 — E7.
20) L. C1 — G5 (gut). 20) K. E7 — E6.

„Nun, ein + kann auch nichts schaden."

21) L. E2 — G4 +. — ?? 21) S. nimmt L. G4.
22) T. nimmt S. 22) Laufer n. B2 und im nächsten Zuge den Thurm, womit die Herrlichkeit des weißen Spiels ein Ende hat. Weiß hätte, obgleich sein 17. Zug ein verlorener war, dennoch seine Ueberlegenheit behauptet, wenn er nur im 21. Zuge, anstatt + zu geben, den S. genommen und auf den Gegenzug: L. nimmt S., auf G7 + geboten hätte. Setze die Steine auf, wie sie nach dem 15. Zuge standen, oder wie sie das Diagramm Dir zeigt, und sieh, ob Weiß nun besser zieht.



Weiß hat zu ziehen.

Weiß. Schwarz.

16) S. B1 — C3. 16) S. G8 — E7, denn C7 — C6 deckt zwar auch D5, setzt aber B7 en prise.

17) D 2 — D 4. Griffe jetzt Schwarz mit dem K. den Thurm an, um den L. auf F 8 zu ziehen, und denselben durch S. B 8 — D 7 zu decken, so könnte Weiß einen vortheilhaften Tausch machen, indem er mit dem T. den S. und dann den Laufer nähme.

Darum 17) L. nimmt L. C1. —?

Bei einem Steine, den Du zu nehmen hast, überlege, ob Du nicht erst einen andern guten Zug thun kannst. Nimmt Weiß den Laufer sogleich, so folgt S. B8 — D 7. Darum, um diesen S. sammt seinem Thurme in Gefangenschaft zu halten:

18) T. F 7 — F 8 +.	18) K. D 8 — D 7. —?
19) L. E 2 — G 4 +?	19) S. E 7 — F 5.

Warum zog Schwarz nicht lieber den König auf D6 oder C6?

Um nicht durch Thurm F 8 — F 6 Matt zu sein.

20) L. nimmt S. +.	20) G 6 nimmt L.
21) T. nimmt L. C 1.	21) C 7 — C 6.
22) K. D 1 — D 2.	22) K. D 7 — C 7.
23) T. C 1 — G 1.	23) B 7 — B 5.
24) T. G 1 — G 7 +.	24) K. C 7 — B 6.

Zöge nun Schwarz den K. auf A6, so folgte S. C3 nimmt D5 und, wenn der Springer genommen wird, in wie viel Zügen Matt?

In zwei Zügen durch T. F 8 — F 6 ꝛc.

Darum 25) A 7 — A 5.?

26) A 2 — A 3.	26) A 5 nimmt B 4.
27) A 3 nimmt B 4.	27) F 5 — F 4.
28) T. F 8 — F 6.	28) T. A 8 — A 7.
29) S. nimmt D 5 +.	29) K. B 6 — A 6.?
30) S. D 5 — C 7 +.	30) K. A 6 — B 6.?
31) T. F 6 — F 7.	31) T. nimmt S.
32) T. nimmt T. u. s. w.	

Setze noch einmal das Diagramm auf, um zu sehen, ob nicht Schwarz besser ziehen konnte.

Weiß.	Schwarz.
16) S. B 1 — C 3.	16) S. B 8 — D 7 anstatt den Bauer zu decken und sich einsperren zu lassen.
17) S. nimmt D 5.?	17) C 7 — C 6.

Schon will Weiß mit dem angegriffenen Springer den Rückzug antreten, da fällt ihm ein herrlicher Zug ein:

18) L. E 2 — G 4.

Nimmt aber Schwarz den Springer D5?

Nein, sondern zieht: 18) S. D 7 — E 5.

Du siehst, welche empfindliche Schlappe dieser Springerzug dem Weißen beibringt, darum stelle die Steine zurück (den weißen Laufer von G 4 auf E 2 und den schwarzen Springer von E 5 auf D 7) und laß Weiß im 18. Zuge besser ziehen.

18) S. D 5 — C 3.	18) S. G 8 — E 6.

Steht nicht Weiß in einer neuen Gefahr? Ist nicht sein Thurm abgesperrt? Was thun, wenn der schwarze König auf E8 ihn angreift?

Noch ist Rettung:

19) L. E 2 — C 4.	19) B 7 — B 5.
20) L. C 4 — E 6?	20) K. D 8 — E 8 damit Weiß nicht den Laufer gegen den S. tausche.
21) D 2 — D 4.	21) L. nimmt L. (am besten).
22) T. nimmt L.	22) T. A 8 — D 8.
23) K. D 1 — E 2 (nicht D 2).	23) B 5 — B 4.
24) S. C 3 — A 4.	24) H 7 — H 5.
25) K. E 2 — F 1.	Schwarz sieht wol, daß Weiß im nächsten Zuge ein aufgedecktes Schach vorbereiten will und zieht daher: 25) S. D 7 — F 8.

Weiß kann mit dem T. den S. F6 nehmen, was folgt aber darauf?

Der schwarze König geht auf E 7 und bekommt einen Offizier wieder. Darum

26) T. C 1 — E 1.	26) S. nimmt L. E 6.?
27) T. F 7 nimmt S. F 6.	27) T. D 8 — D 6.
28) T. E 1 nimmt S. + u. s. w.	

Jetzt laß uns zu Staunton zurückkehren. Schwarz nimmt im 3. Zuge den S. nicht.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) F 7 — F 6.
3) S. nimmt E 5.?	3) Dame D 8 — E 7.?
4) S. E 5 — F 3 (am besten.	

Denn was würde auf D. D 1 — H 5 † erfolgt sein?

G 7 — G 6 und, wenn Weiß mit dem Springer den Bauer G 6 nimmt, Dame nimmt E 4 + und dann den Springer.

	4) D 7 — D 5.?
5) D 2 — D 3.	5) D 5 nimmt E 4.
6) D 3 nimmt E 4.	6) D. nimmt E 4 +?
7) L. F 1 — E 2.	7) L. C 8 — F 5 — —?
8) S. F 3 — D 4.?	8) S. B 8 — C 6.?
9) S. nimmt L. F 5.	9) D. nimmt S.
10) Rochirt.	10) L. F 8 — D 6.?
11) L. E 2 — D 3.	

Weiß hat eine vortreffliche Stellung.

Vertheidigung durch den L. im 2. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) L. F 8 — D 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) S. G 8 — F 6.
4) D 2 — D 4.	4) S. B 8 — C 6 (od. S. nimmt E 4. Dieser Zug im folgenden Spiele).
5) D 4 nimmt E 5.	5) L. nimmt E 5.
6) S. F 3 — G 5.	6) Rochirt.
7) F 2 — F 4.	7) L. E 5 — D 4.
8) E 4 — E 5.	8) D. D 8 — E 7.
9) D. D 1 — E 2.?	9) S. F 6 — E 8.

10) L. C 4 — D 5. Weiß beabsichtigt durch diesen Zug, den S. zu nehmen.

Und was will er dann — —?

Mit der Dame auf E 4 gehen, um entweder auf H 7 Matt zu geben, oder den L. D 4 zu nehmen.

Darum 10) L. D 4 — B 6.

11) S. B 1 — C 3.	11) H 7 — H 6. —?
12) H 2 — H 4.	12) H 6 nimmt S.
13) H 4 nimmt G 5.?	13) G 7 — G 6.
	Warum?
	Damit die Dame nicht auf H5 gehe.
14) G 2 — G 4.?	14) S. E 8 — G 7.
15) D. E 2 — H 2.?	15) S. G 7 — H 5.
16) G 4 nimmt S.	16) S. C 6 nimmt E 5.
17) F 4 nimmt S.	17) G 6 nimmt H 5.
18) D. nimmt H 5.	18) D. nimmt E 5 +.
19) S. C 3 — E 2.	19) D. E 5 — G 7.
20) G 5 — G 6.	20) D 7 — D 6.
21) G 7 nimmt F 7 +.	21) T. nimmt F 7.
22) L. nimmt T. +.	22) K. G 8 — F 8.
23) L. C 1 — H 6 u. s. w.	

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3. !	2) L. F 8 — D 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) S. G 8 — F 6.
4) D 2 — D 4.	4) S. F 6 nimmt E 4.
5) D 4 nimmt E 5.	5) L. D 6 — C 5.?
6) D. D 1 — D 5.	6) L. C 5 nimmt F 2 +.
7) K. E 1 — E 2.	7) Rochirt.
8) D. nimmt S.	8) L. F 2 — B 6.?
9) S. F 3 — G 5.	9) G 7 — G 6.?
10) T. H 1 — F 1.	10) D. D 8 — E 7.

Nun wirst Du Dir schon zu helfen wissen.

Vertheidigung durch D. D 8 — F 6 im 2. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) D. D 8 — F 6.

Es taugt selten etwas, die Dame in den ersten Zügen ins Spiel zu bringen; nur zu bald wird sie von kleinen Offizieren und Bauern beunruhigt. Inzwischen gibt es auch Ausnahmen, wie Du schon gesehen hast, und wer weiß, was die Dame hier bezweckt.

3) L. E 1 — C 4.	3) D. F 6 — G 6.

Siehst du die Ausnahme? Greift nicht die Dame zwei kostbare Bauern, E 4 und G 2, zugleich an? Was thun?

3) Rochirt. — 3) Dame nimmt E 4 und greift den Laufer an. — ??

4) L. nimmt F 7 +. — 4) K. nimmt Laufer. ?

5) S. F 3 — G 5 + und gewinnt die Dame und das Spiel.

Die Dame thut das nicht wieder, sondern überläßt ihrem Bauer die Vertheidigung.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) D 7 — D 6. Diese Vertheidigung gehört zu den besseren.
3) L. F 1 — C 4.	3) C 7 — C 6.
4) D 2 — D 4 (am besten).	4) D 6 — D 5.
5) E 4 nimmt D 5.	5) E 5 — E 4.
6) S. F 3 — E 5.	6) C 6 nimmt D 5.
7) L. C 4 — B 5 +.	7) L. C 8 — D 7.
8) S. nimmt Laufer.	8) S. nimmt S.

Dieses Spiel steht gleich.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) D 7 — D 6.
3) D 2 — D4(anst. L. auf C4)	3) S. G 8 — F 6.

4) L. C 1 — G 5 bringt eine Figur ins Spiel, die zugleich Schwarz verhindert, den Bauer E 4 zu nehmen.

4) L. C 8 — G 4.

5) D 4 nimmt E 5.

Wird Schwarz E 5 wieder nehmen?

Nein; Weiß tauschte sogleich die Dame und gewönne wenigstens einen Bauer. — 5) L. nimmt S. F 3.

6) Dame nimmt L. — 6) D 6 nimmt E 5.

Weiß greift nun mit der Dame einen Stein des Gegners an, etwa den Bauer E 5? Das wäre sehr schlecht, weil Schwarz mit dem L. deckte und nun rochiren könnte, nein, Weiß greift einen Stein an, bei dessen Deckung Schwarz sich nicht entwickeln kann.

7) D. F 3 — B 3.	7) B 7 — B 6.?
8) L. F 1 — C 4.	8) D. D 8 — D 7 (nicht auf E 7, damit der S. F 6 und auch der L. gezogen werden könne).
9) L. nimmt S. F 6.	9) G 7 nimmt L. — ?
10) S. B 1 — C 3.	10) L. F 8 — G 7. ?
11) T. A 1 — D 1.	11) D. D 7 — E 7.
12) L. C 4 — B 5 +.	12) C 7 — C 6.
13) S. C 3 — D 5.	

Hier schließt Staunton mit der sehr richtigen Bemerkung: Weiß hat ein vortreffliches Spiel. Wir aber thun noch einige Züge: 13) D. E 7 — B 7.

Wie aber zieht nun Weiß? Eine zu schwere Frage für Dich; sie sei Dir leicht gemacht: durch welchen Zug wird Schwarz gehindert, zu rochiren?

14) D. B 3 — A 3 (od. B4).	14) C 6 nimmt L. — ?
15) D. A 3 — D 6.	15) D. B 7 — D7 (am besten).
16) S. D5 n. F6 + (am besten).	16) L. nimmt S.
17) D. nimmt L. und gewinnt.	

Vertheidigung durch S. G 8 — F 6 im 2. Zuge.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. G 8 — F 6.
3) D 2 — D 4.	3) E 5 nimmt D 4.
4) E 4 — E 5.	4) S. F 6 — E 4.
5) S. F 3 nimmt D 4.	5) D 7 — D 5.
6) E 5 nimmt D 6 en passant.	6) L. F 8 nimmt D 6.
7) L. F 1 — C 4.	7) L. D 6 — C 5.
8) L. C 1 — E 3.	8) Rochirt.
9) Rochirt.	9) S. B 8 — D 7.

Dies Spiel steht gleich.

Weiß schlägt im 3. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
1) S. G 1 — F 3.	2) S. G 8 — F 6.

3) S. nimmt E 5.	3) S. nimmt E 4.
4) D. D 1 — E 2.	

Was erfolgt, wenn Schwarz den Springer zurückzieht?

S. E 5 — C 6 + aufgedeckt gewinnt die Dame. Darum

	4) D. D 8 — E 7.
5) D. nimmt Springer. — ?	5) D 7 — D 6.

Weiß verliert ebenfalls die Dame, wenn er den S. zurückzieht.

6) D 2 — D 4.	6) F 7 — F 6.
7) F 2 — F 4.	7) S. B 8 — D 7.

Warum säumte Schwarz, den Springer zu nehmen?

Weil er einen Bauer dabei verloren hätte.

8) S. B 1 — C 3.	8) D 6 nimmt S. — ?
9) S. C 3 — D 5.	9) D. E 7 — D 6.?
10) D 4 nimmt E 5.	10) F 6 nimmt E 5.
11) F 4 nimmt E 5.	

Wenn jetzt Schwarz mit dem Springer oder der Dame den Bauer nimmt, was folgt?

Nimmt der Springer, so ist derselbe verloren durch Laufer C 1 — F 4; nimmt aber die Dame, so tauscht die weiße Dame ab, um dann mit dem Springer C 7 zu nehmen und den Thurm zu gewinnen.

	Darum 11) D. D 6 — C 6. — ?
12) L. F 1 — B 5.	12) Dame C 6 — C 5.?
13) B 2 — B 4. Die schwarze Dame ist verloren.	

Wie konnte Schwarz im 12. Zuge das Spiel verlängern?

Wenn er die Dame auf G 6 gezogen hätte; aber Weiß nimmt mit dem Springer C 7 +, tauscht dann die Dame, worauf er den Thurm A 8 gewinnt.

Der schwarze Springer nimmt nicht wieder im 3. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) F 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. G 8 — F 6.
3) S. nimmt E 5.	3) D 7 — D 6.
4) S E 5 — F 3.	4) S. nimmt E 4.

Die folgenden Züge zeigen Dir ein von beiden Seiten meisterhaft sich entwickelndes Spiel.

5) D 2 — D 4.	5) D 6 — D 5.
6) L. F 1 — D 3.	6) L. F 8 — E 7.
7) Rochirt.	7) S. B 8 — C 6.
8) C 2 — C 4.	8) L. C 8 — E 6.
9) A 2 — A 3, um den S. C 6 zu hindern, auf B 4 zu gehen.	9) Rochirt.

So halten zwei Meister sich die Wage. Und wenn auch das Dich interessirt, so bist Du auf dem rechten Wege.

Vertheidigung durch D 7 — D 5 im 2. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) D 7 — D 5.
3) E 4 nimmt D 5 (am besten).	3) Dame nimmt D 5.
4) S. B 1 — C 3.	4) D. D 5 — E 6.
5) L. F 1 — B 5 +, ein sehr guter Zug, denn Weiß will rochiren. Aber wenn Schwarz den Bauer C 7 vorzieht? Desto besser. Denn dann geht der L. auf A 4, um im nächsten Zuge auf B 4 die Dame anzugreifen. Darum	5) L. C 8 — D 7.
6) Rochirt.	6) L. nimmt L.
7) S. nimmt L.	7) L. F 8 — D 6.?
8) T. F 1 — E 1.	8) F 7 — F 6.?
9) D 2 — D 4.	9) C 7 — C 6.?
10) D 4 nimmt E 5.	10) F 6 nimmt E 5.?
11) S. F 3 nimmt E 5.	

Was folgt, wenn Schwarz mit dem Laufer oder dem Bauer einen Springer nimmt?

Im ersten Falle folgt: S. B 5 — C 7 +, worauf die Dame verloren geht, wenn nicht durch den S., doch durch den T. E 1; im zweiten Falle: S. E 5 — G 6.

Weiß muß einen Offizier und das Spiel gewinnen.

Vertheidigung durch S. B 8 — C 6 im 2. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6. Dies und S. G 8 — F 6 gelten für die besten Gegenzüge.

3) L. F 1 — C 4. 3) L. F 8 — C 5.

4) C 2 — C 3, um dann D 2 — D 4 zu ziehen, den schwarzen Bauer, der den weißen schlägt, mit C 3 wieder zu nehmen und die beiden Mittelbauern zu verbinden. Diese Verbindung, in der Regel sehr vortheilhaft, sucht Schwarz zu verhindern. 4) S. G 8—F 6 (am besten).

5) D 2 — D 4. 5) E 5 nimmt D 4.

Schlüge nun C 3 den Bauer, so folgte L. C 5 — B 4 + und darauf S. F 6 nimmt E 4. Darum:

6) E 4 — E 5. Zieht nun Schwarz die Dame auf E 7, so rochirt Weiß; zieht aber Schwarz den S. auf G 4, so folgt C 3 nimmt D 4 oder L. nimmt F 7 +, um dann durch S. F 3 — G 5 + zu geben und mit der Dame den Springer G 4 zu nehmen. Dennoch hat Schwarz einen guten Zug. — ? 6) D 7 — D 5.

Schlägt nun Weiß en passant, so nimmt die Dame wieder; schlägt aber E 5 den S., um dann auch G 7 zu nehmen, so nimmt D 5 den Laufer und zieht dann den T. auf G 8. Mag Weiß diesen Bauer durch L. C 1 — H 6 decken, Schwarz kann sein Spiel trefflich entwickeln. Darum:

7) L. C 4 — B 5.	7) S. F 6 — E 4.
8) L. nimmt S. C 6 +.	8) B 7 nimmt L.
9) C 3 nimmt D 4.	9) L. C 5 — B 6.
10) Rochirt.	10) L. C 8 — G 4.
11) L. C 1 — E 3.	11) Rochirt.

Das Spiel steht gleich.

Variante.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.
4) C 2 — C 3.	4) S. G 8 — F 6.
5) D 2 — D 4.	5) E 5 nimmt D 4.
6) E 4 — E 5.	6) S. F 6 — E 4 (anstatt D 7 — D 5.)?
7) L. C 4 — D 5. — ?	7) S. E 4 nimmt F 2.
8) K. nimmt S.?	8) D 4 nimmt C 3 + aufgeb.

9) K. F 2 — G 3. Für den König ein kecker Schritt; er thut ihn, um nicht den Thurm zu versperren.

	9) C 3 nimmt B 2.
10) L. nimmt B 2.	10) S. C 6 — E 7. —?
11) D. D 1 — C 2.	11) D 7 — D 6.
12) L. D 5 — E 4.	12) S. E 7 — G 6.
13) S. B 1 — D 2.	13) C 7 — C 6.
14) T. A 1 — D 1.	

Obgleich Weiß eine Figur mehr hat, so fragt sichs doch sehr, ob er, bei der übeln Stellung seines Königs, gewinnen müsse.

Weiß rochirt im 4. Zuge.

Schwarz.	Weiß.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.
4) Rochirt.	4) D 7 — D 6. Dies ist der beste Zug, den Schwarz thun kann.
5) C 2 — C 3.	5) L. C 8 — G4, um den

Zug D 2 — D 4 zu verhindern, denn Weiß könnte nur mit dem Bauer, nicht auch mit dem S. F 3 wieder schlagen. Allein Schwarz ist in eine Falle gegangen; denn der Zug C 2 — C 3 ist noch in anderer Hinsicht ein vortrefflicher. —? ?

6) Dame D 1 — B 3.	6) L. nimmt S. (oder A).
7) L. nimmt F 7 +.	7) K. E 8 — F 8.
8) G 2 nimmt F 3.	8) D. D 8 — F 6.
9) L. F 7 — H 5.	9) G 7 — G 6.
10) L. H 5 — G 4.	10) B 7 — B 6.
11) D. B 3 — D 1.	

Weiß steht besser.

Variante.

Die obigen 6 Züge.

	(A) 6) D. D 8 — D 7 (anst. L. n. S.).
7) D. B 3 nimmt B 7.	7) T. A 8 — B 8.
8) D. B 7 — A 6.	8) L. nimmt S. F 3.

9) G 2 nimmt L. F 3.	9) T. B 8 — B 6.
10) D. A 6 — A 4.	10) D. D 7 — H 3.
11) L. C 4 — E 2 (am besten).	

Weiß hat bei einer bessern Stellung einen Bauer mehr.

Vertheidigung durch S. B 8 im 2. und S. G 8 im 3. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) S. G 8 — F 6.
4) S. F 3 — G 5.	4) D 7 — D 5.
5) E 4 nimmt D 5.	5) S. nimmt D 5. Anstatt dieses Zuges kann der S. C 6 auf A 5 den Laufer angreifen, worauf Weiß mit dem Laufer auf B 5 + gibt.
6) S. nimmt F 7.	6) K. nimmt S.
7) D. D 1 — F 3. + ?	7) K. F 7 — E 6.
8) S. B 1 — C 3.	8) S. C 6 — B 4 od. (A).
9) D. F 3 — E 4.	9) C 7 — C 6.
10) D 2 — D 4.	10) D. D 8 — D 6.?
11) F 2 — F 4.	11) B 7 — B 5.
12) F 4 nimmt E 5.	12) D. D 6 — D 7.— —?
13) Rochirt.	13) B 5 nimmt Laufer.

Wie zieht nun Weiß, um dann im nächsten Zuge Matt zu geben?

L. C 1 — G 5.

Nur durch Aufopferung des S. auf F 4 und der Dame auf D 4 (beide von der weißen Dame genommen) kann Schwarz das Matt um mehrere Züge aufhalten.

Variante.

Die obigen 8 Züge.

	(A) 8) S. C 6 — E 7.
9) D 2 — D 4.	9) C 7 — C 6.
10) L. C 1 — G 5.	10) H 7 — H 6. Zieht Schwarz, anstatt dieses Zuges, E 5 nimmt D 4, so rochirt Weiß nach C 1.

11) L. nimmt S. E 7.	11) L. nimmt L.
12) Rochirt nach C 1.	12) T. H 8 — F 8.?
13) D. F 3 — E 4.	13) D. D 8 — D 6.?
14) T. H 1 — E 1.	14) T. F 8 — F 5.?
15) G 2 — G 4.	15) L. E 7 — G 5 +.
16) K. C 1 — B 1.	16) T. F 5 — F 4. — ?
17) D. E 4 — H 7.	17) L. G 5 — F 6.?
18) D 4 nimmt E 5.	18) L. nimmt E 5.
19) L. C 4 nimmt S. D 5 +.	19) C 6 nimmt L.?
20) S. nimmt D 5.	20) D. nimmt S.?
21) D. H 7 — G 8 +.	21) T. F 4 — F 7.?
22) T. nimmt D. u. s. w.	

Weiß zieht im 3. Zuge D 2 + D 4.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — F 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 1.	2) S. B 8 — C 6.
3) D 2 — D 4.	3) S. nimmt D 4.
4) S. nimmt S., kann eben so gut den Bauer E 5 nehmen.	4) E 5 nimmt S.
5) D. nimmt D 4.	5) S. G 8 — E 7.
6) L. F 1 — C 4.	6) S. E 7 — C 6.
7) D. D 4 — D 5.	7) D. D 8 — F6(am besten).
8) Rochirt.	8) L. F 8 — E 7.

Wl hat Weiß roochirt, und fünf seiner Offiziere nebst einem Bauer stehen zum Angriff bereit, während Schwarz erst rochiren will und nur drei Offiziere im Spiele hat, dennoch ist die bessere Stellung von Weiß von keiner großen Bedeutung.

Weiß nimmt im 4. Zuge E 5.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) D 2 — D 4.	3) S. nimmt D 4.

4) S. nimmt E5 (anst. S.). 4) S. D 4 — E 6.
5) L. F 1 — C 4. 5) D 7 — D 6 oder (A).
6) L. C 4 — B 5 +. 6) C 7 — C 6 (am besten)?
7) S. nimmt C 6. 7) B 7 nimmt S.
8) L. nimmt C 6 + und gewinnt den Thurm gegen 2 leichte Offiziere und zwei Bauern, was ein guter Tausch ist.

Variante.

Die obigen 5 Züge.

5) S. G 8 — F 6, denn wol siehst du, daß auch F7 — F6 ein schlechter Zug wäre, da die Dame auf H 5 + geben und der S. den vorziehenden Bauer nehmen könnte.

6) Rochirt. 6) D 7 — D 6.
7) S. E 5 — G 4. 7) L. F 8 — E 7.

Weiß steht gut; willst Du ihn aber noch viel besser stehen sehen, so stelle den L. von E7 auf F8, den Bauer von D6 auf D7; den weißen Springer von G4 auf E5 zurück und laß Schwarz (anstatt D 7 — D 6) ziehen:

6) S. nimmt E 4. — — ??
7) S. E 5 nimmt F 7. 7) K. nimmt S.?
8) L. nimmt S. E 6 +. 8) K. nimmt L.

Warum nimmt Schwarz nicht mit D7 den Laufer?

Um nicht die Dame zu verlieren.

9) D. D 1 — G 4 + u. s. w.

Weiß zieht im 4. Zuge L. F 1 — C 4.

1) E 2 — E 4. 1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3. 2) S. B 8 — C 6.
3) D 2 — D 4. 3) E 5 nimmt D 4.
4) L. F 1 — C 4. 4) L. F 8 — C 5.

Weiß hat den Bauer nicht wiedergenommen, der nun auch, gedeckt vom Laufer, nicht zu nehmen ist. So hat Weiß einen Bauer verloren; durch den Lauferzug aber, dem die Rochade folgen kann, einen starken Angriff erlangt.

5) Rochirt. 5) D 7 — D 6.
6) C 2 — C 3. 6) D 4 nimmt C 3, besser war D 4 — D 3, weil der S. nimmt und den Angriff verstärkt.

7) S. B 1 nimmt C 3.	7) L. C 8 — E 6. Besser, wenn auch nicht gut, war: S. G 8 — E 7. Zieht darauf Weiß S. F 3 — G 5, so folgt: S, C 6 — E 5.
8) L. nimmt L.	8) F 7 nimmt L.
9) S. F 3 — G 5	9) D. D 8 — D 7.?
10) D. D 1 — H 5 +.	10) G 7 — G 6.?
11) D. H 5 — G 4.	11) E 6 — E 5.?
12) S. G 5 — E 6.	12) S. G 8 — F 6.?
13) D. G 4 — H 3.	13) K. E 8 — E 7.?
14) S. C 3 — D 5 +.	14) S. nimmt S.
15) E 4 nimmt S. u. s. w.	

Schwarz gibt im 4. Zuge +.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) D 2 — D 4.	3) E 5 nimmt D 4.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. F 8 — B 4 +.
5) C 2 — C 3.	5) D 4 nimmt C 3.
6) Rochirt.	6) C 3 nimmt B 2.

Besser war: C 3 — C 2 und die Dame schlagen lassen, warum?

Weil die Dame auf C 2 nicht besser steht, der L. aber auf B 2 einen neuen gefährlichen Angriff auf G 7 bekommt.

7) L. nimmt B 2.

Wie läßt sich G 7 decken?

Durch den K. oder durch den L. auf F 8; durch F 7 — F 6 oder S. G 8 — F 6.

Das Letzte ist das Schlechteste:

	7) S. G 8 — F 6.?
8) S. F 3 — G 5.	8) Rochirt.
9) E 4 — E 5.	9) S. F 6 — G 4.

Warum zieht Schwarz nicht den S. auf E 8?

Weil dann die Dame auf H 5 geht, den Angriff F 7 verstärkt, während sie mit einem Matt auf H 7 droht.

10) D. nimmt S.? — 10) D 7 — D 5. — ?
11) E 5 — E 6. — 11) D 5 nimmt L. C 4.?
12) S. nimmt F 7. — 12) T. nimmt S.
13) E 6 nimmt T. +. — 13) K. nimmt F 7.
14) D. nimmt G 7 + und gewinnt.

Die obigen 7 Züge.

7) L. B 4 — F 8. (nach Staunton am besten).
8) S. B 1 — C 3, — 8) S. G 8 — H 6.
9) E 4 — E 5. — 9) L. F 8 — E 7.
10) S. C 3 — E 4. — 10) Rochirt.

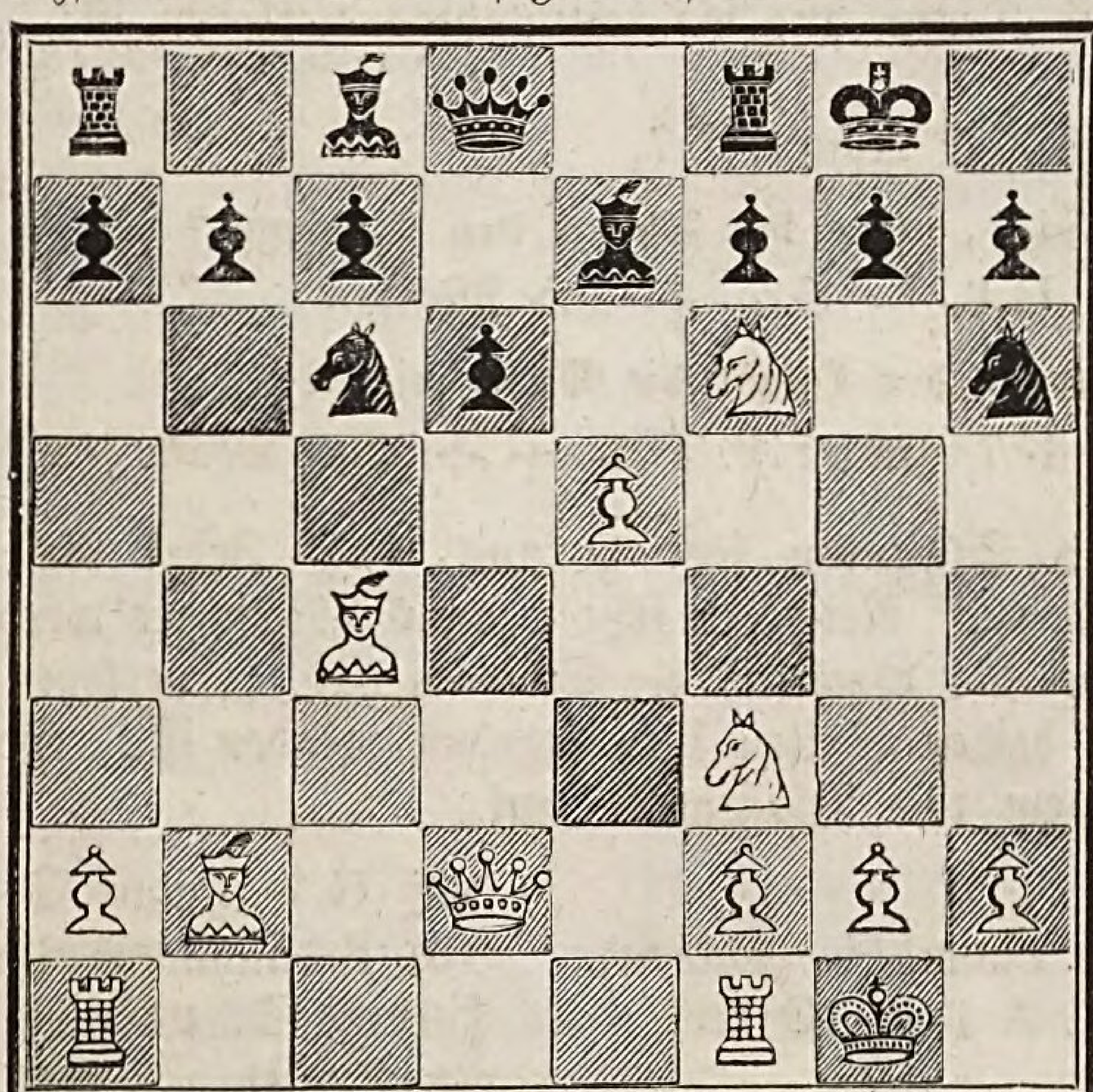
11) D. D 1 — D 2, um den S. H 6 nehmen zu können, wenn G 7 ihn nicht mehr deckt. 11) D 7 — D 6.— —?

12) S. E 4 — F 6 +. Hier schließt Staunton mit den Worten: Weiß hat einen vortrefflichen Angriff (an excellent attack).

Diesen sollst Du, ehe Dir geholfen wird, fortsetzen, was Dir gelingen wird, wenn Du weißt, was Bauern zu bedeuten haben.

Hier hast Du den Stand der Steine.

Schwarz, dem der S. F 6 † geboten, vollendet den 12. Zug.



Weiß.	Schwarz.
	12) G 7 nimmt S. F 6.
13) D. nimmt S.	13) F 6 nimmt E 5.

Kann Weiß ziehen L. C4 — D3, um mit der Dame auf H7 Matt zu machen?

Nein, es folgte F 7 — F 5 und Schwarz stände sehr gut.

14) T. A 1 — D 1. Weiß hat die Absicht, mit dem S. den Bauer E 5 zu nehmen. Schlägt der S., so nimmt ihn der L. B 2, um entweder auf G 7 Matt zu machen, oder die Dame zu gewinnen.

Kann Schwarz auf diesen Thurmzug L. E7 — F6 ziehen?

Nein, denn dann zöge Weiß: L. C4 — D3, um unfehlbar mit der Dame auf H7 Matt zu machen.

14) L. C 8 — G 4, um den Thurm nehmen zu können, wenn der S. den Bauer nimmt. Dennoch:

15) S. F 3 nimmt E 5. Schwarz sieht wol, daß er verloren ist, wenn er Thurm oder S. nimmt; doch halt! er greift die Dame an, die rettungslos verloren ist:

15) L. E 7 — G 5. — ??

16) S. E 5 nimmt F 7.

Was folgt, wenn der Thurm den S. nimmt?

D. H 6 — G 7 + und Matt.

Aber wenn der Laufer die Dame nimmt?

S. F 7 nimmt L. H 6 + + und Matt.

Also Staunton setzt voraus, daß Jeder diese Züge finden werde. Nein, er setzt voraus, Niemand werde beim Blicke auf die Bauern, die Schwarz hat, so verkehrt ziehen, wie von beiden Seiten hier gezogen worden ist. Setze nur von Neuem das Diagramm auf.

	12) G 7 nimmt S.
13) D. nimmt S. (schlecht).	13) F6 nimmt E5 (sehr gut).
14) T. A 1 — D 1.	Hier zog Schwarz sehr schlecht den Laufer auf G 4.

Wohin aber muß er ziehen, um dem Angriff des Springers F 3 und des Laufers B 2 auf den Bauer zu begegnen?

Er muß den Laufer C 8 auf D 7 ziehen.

Verstärkt aber Weiß den Angriff durch T. F 1 — E 1, so zieht Schwarz den K. G 8 — H 8, warum?

Um mit F 7 — F 6 zu decken oder um den Thurm auf G 8 zu ziehen.

Schwarz steht sehr gut.

Das Diagramm aufgesetzt. Weiß zieht besser.

Weiß.	Schwarz.
	(A) 12) G 7 nimmt S.
13) E 5 nimmt D 6.	13) S. H 6 — F 5.
14) D 6 nimmt L. E 7.	14) D. nimmt E 7. — ?

(Sehr schlecht zöge nun Weiß, wenn er die Dame mit einem der Thürme angreifen wollte und dem schwarzen Gelegenheit gäbe, den L. C 8 und den T. A 8 ins Spiel zu bringen.)

16) G 2 — G 4. — ?	15) D. E 7 — E 4. — ?

Greift nicht die schwarze Dame den S. und zugleich den Bauer an, um dann + zu geben?

Was soll Weiß thun? Er soll die Dame zwingen, + zu geben:

16) L. C 4 — D 5.	16) D. E 4 nimmt G 4 +.
17) K. G 1 — H 1.	17) D. G 4 — H 5.
18) L. B 2 nimmt F 6.	18) S. F 5 — G 7.
19) T. F 1 — G 1.	19) L. C 8 — G 4.
20) T. nimmt L.	20) D. nimmt Thurm.
21) T. A 1 — G 1 u. s. w.	

Recht deutlich siehst Du an dem schwarzen Spiele den Nachtheil des Doppelbauers.

	(B) 12) G 7 nimmt S.
13) E 5 nimmt D 6.	13) D. nimmt D 6.
14) D. nimmt S. H 6.	14) S. C 6 — E 5.

Nimmt Weiß diesen S. sogleich, so nimmt Schwarz mit F 6 wieder und bekommt ein freies Spiel.

15) T. A 1 — D 1. 15) D. D 6 — B 4.?
16) S. nimmt S. E 5.

Was folgt, wenn F 6 den Springer, oder die Dame den Laufer B 2 nimmt?

Im ersten Falle: L. B 2 nimmt Bauer, um dann mit der Dame auf G 7 Matt zu geben; im zweiten Falle: T. D 1 — D 3, um auf G 3 + zu geben.

16) L. C 8 — F 5.?
17) T. D 1 — D 3. 17) L. nimmt T.?
18) L. nimmt L. D 3. 18) F 6 — F 5.
19) L. nimmt F 5. 19) D. B 4 — H 4.??
20) L. nimmt H 7 +. 20) K. G 8 — H 8.
21) S. gibt + + und Matt.

(C) 12) K. G 8 — H 8.

13) S. F 6 — D 5. Soll Schwarz mit dem Bauer den Bauer E 5 nehmen? Weiß nimmt mit dem Springer, und, wird derselbe von dem schwarzen geschlagen, mit dem Laufer B 2 wieder. Hier steht Schwarz in einer doppelten Gefahr: entweder nimmt Weiß mit der Dame den Springer H 6, oder der L. E 5 nimmt C 7 und greift die Dame an. Darum:

13) S. H 6 — G 4.
14) E 5 nimmt D 6. 14) L. nimmt D 6.

15) T. F 1 — E 1. Dieser Zug hat zum Zweck, daß der S. G 4, den Weiß durch H 2 — H 3 angreifen will, nicht auf E 5 gehe. 15) L. D 6 — B 4.

Schwarz beabsichtigt, die Dame oder den gefährlichen Laufer B 2 zu tauschen, hätte aber besser gethan, F 7 — F 6 zu ziehen, denn Weiß gewinnt sogleich einen Bauer und die bessere Stellung. — ?

16) L. B 2 nimmt G 7 +. 16) K. nimmt L.

17) D. D 2 — B 2 + und im nächsten Zuge nimmt der S. den Laufer B 4. Dennoch hat Weiß und zwar im 13. Zuge schlecht gezogen.

(D) 12) K. G 8 — H 8. — ?

13) T. A 1 — D 1. Das ist der rechte Zug, der den Angriff fortsetzt.

Das Königslauferspiel.

1) E 2 — E 4. 1) E 7 — E 5.

2) L. F 1 — C 4. Dieser Zug, von dem das Spiel seinen Namen hat, und den man sonst für den besten hielt, ist nicht so stark, hat auch kein so lebendiges Spiel zur Folge, als S. G 1 — F 3. Selten sieht man daher Schachkenner in einem Lauferspiele verwickelt; desto häufiger aber spielen es Diejenigen, die nur mit einer Spieleröffnung vertraut sind. Mit Solchen kommst Du am meisten zusammen. Darum wisse, daß Du Dich am besten vertheidigst, wenn Du ziehst: 2) S. G 8 — F 6.

3) D 2 — D 3. 3) L. F 8 — C 5.

4) S. G 1 — F 3. 4) D 7 — D 6.

5) C 2 — C 3. 5) Rochirt.

6) A 2 — A 4.

Warum?

Um durch B 2 — B 4 den Laufer anzugreifen, und, wenn derselbe auf B 6 geht, durch A 4 — A 5 ihn zu gewinnen.

Durch welchen Zug macht Schwarz das Spiel vollkommen gleich?

Durch 6) A 7 — A 5.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) S. G 8 — F 6.
3) D 2 — D 3.	3) L. F 8 — C 5.
4) F 2 — F 4, — ?	4) D 7 — D 5.

5) L. nimmt D 5. (Viel besser als mit dem Bauer zu nehmen.) 5) S. nimmt L.

6) E 4 nimmt S. 6) D. nimmt D 5.

7) S. G 1 — F 3.

Warum?

Um nicht den Bauer G 2 und beinahe auch den Thurm zu verlieren, den nur die Dame auf F 3 decken kann.

7) E 5 nimmt F 4.

8) L. C 1 nimmt F 4. 8) Rochirt.

Schwarz hat ein gutes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) S. G 8 — F 6.
3) F 2 — F 4.	3) D 7 — D 5.
4) E 4 nimmt D 5.	4) E 5 nimmt F 4.
5) D 2 — D 4.	5) L. C 8 — F 5.
6) S. G 1 — F 3.	

Schwarz steht besser.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) S. G 8 — F 6.
3) S. G 1 — F 3.	3) S. nimmt E 4.
4) D 2 — D 3.	4) S. E 4 — D 6.
5) S. nimmt E 5.	5) S. nimmt L.
6) S. nimmt S.?	6) D 7 — D 5.
7) S. C 4 — E 5.?	7) L. F 8 — D 6.?
8) D 3 — D 4.	8) Rochirt.
9) Rochirt.	9) F 7 — F 6.
10) S. E 5 — F 3.	

Das Spiel steht gleich.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) S. G 8 — F 6.
3) S. G 1 — F 3.	3) S. nimmt E 4.
4) S. nimmt E 5. —?	4) D 7 — D 5.
5) L. C 4 — B 3. —?	5) D. D 8 — G 5.
6) D. D 1 — E 2.	6) D. nimmt G 2.

Warum nicht lieber den Springer?

Weil durch D 2 — D 3 der Springer wiedergewonnen würde.

7) T. H 1 — F 1. —?	7) L. C 8 — E 6.
8) D. E 2 — B 5 + (A).	

Was bezweckt Weiß durch dieses Schach?

Er will den Bauer B 7 und dann den Thurm nehmen.

	8) C 7 — C 6.
9) D. nimmt B 7. —?	9) L. E 6 — H 3. —?

Weiß denkt nicht mehr an den Thurm, sondern will nur dem Matt, das ihm droht, entgehen. Wie erreicht er das?

10) D. B 7 nimmt F 7 +.	10) K. E 8 — D 8. ?
11) L. B 3 — C 4.	11) D 5 nimmt L.
12) D. F 7 nimmt C 4.	12) D. nimmt T. + u. s. w.

Weiß zieht im 8. Zuge besser und von beiden Seiten erfolgt nun eine meisterhafte Entwickelung.

Die 7 Züge des vorigen Spieles.

8) D 2 — D 3.	8) S. E 4 — F 6.
9) L. C 1 — F 4.	9) L. F 8 — D 6.
10) S. B 1 — C 3.	10) S. B 8 — D 7.?
11) Rochirt (nach C 1).	11) S. D 7 nimmt S.
12) L. nimmt S.	12) L. D 6 nimmt L.
13) D. nimmt L. ?	13) C 7 — C 6. ?
14) T. F 1 — G 1.	14) D. nimmt F 2.
15) T. D 1 — F 1. ?	15) D. F 2 — H 4.
16) T. nimmt G 7. ?	16) D. H 4 — H 6 +.
17) T. G 7 — G 5. ?	17) T. H 8 — G 8.

Schwarz steht im Vortheil.

Partie zwischen dem Engländer Schulten und dem berühmten deutschen Schachspieler Horwitz.

Weiß — Schulten.	Schwarz — Horwitz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) S. G 8 — F 6.
3) S. B 1 — C 3.	3) B 7 — B 5.

Durch Aufopferung dieses Bauers gewinnt Schwarz zwei Tempi, in denen er zwei Offiziere ins Spiel bringt.

4) Der L. nimmt B 5 (nicht aber etwa der Springer),

	4) L. F 8 — C 5.
5) D 2 — D 3. ?	5) C 7 — C 6.
6) L. B 5 — C 4.	6) D. D 8 — B 6 (2. Tempo).

Wird Weiß den Bauer F2 durch S. G1 — H3 decken?

Nein, denn Schwarz zöge D 7 — D 5, und könnte dann mit dem L. C 8 den Springer H 3 nehmen. Darum:

7) D. D 1 — E 2. 7) D 7 — D 5. Dennoch thut Schwarz diesen Zug. **Warum?**

Um ein Tempo zu gewinnen.

8) E 4 nimmt D 5. 8) Rochirt.

9) S. C 3 — E 4. 9) S. nimmt S.

10) D 3 nimmt S. —?? 10) L. C 5 nimmt F 2 +.

11) D. nimmt L.? 11) D. B 6 — B 4 +.

12) L. C 1 — D 2. 12) D. nimmt L. C 4.

13) D. F 2 — F 3. 13) F 7 — F 5.

14) E 4 nimmt F 5. ——? 14) L. nimmt F 5.

15) D. F 3 — B 3 um zu tauschen, die schwarze Dame aber thut noch viel mehr, als von ihr verlangt wird. — — ???

15) D. C 4 — F 1 +.

16) K. nimmt Dame. 16) L. F 5 — D 3 + +.

17) K. F 1 — E 1. 17) T. F 8 — F 1 + u. matt.

Im obigen Läuferspiele hast Du gesehen, wie Schwarz im dritten Zuge einen Bauer opfert, um einen gewaltigen Angriff zu bekommen. Eine **solche Aufopferung** in den **ersten Zügen** wird **Gambit** genannt, und, wenn man es gibt, ohne daß man den Anzug hatte — Gambit im Nachzuge oder in der Rückhand. In den folgenden Spielen gibt der Anziehende und zwar im zweiten Zuge Gambit. Regelmäßig vertheidigt sind die Gambitspiele die lebhaftesten und interessantesten.

Königsspringergambit.

Weiß. Schwarz.

1) E 2 — E 4. 1) E 7 — E 5.

2) F 2 — F 4 (Gambitzug), daher der Name. 2) E 5 nimmt F 4.

3) S. G 1 — F 3. 3) D 7 — D 5. Das ist nicht der rechte Zug, aber einer der klügsten, wenn man, mit der wahren, aber sehr schwierigen Vertheidigung des Gambits nicht vertraut, sich bei Zeiten aus der Schlinge ziehen will.

4) E 4 nimmt D 5. 4) L. F 8 — D 6.

5) D 2 — D 4. 5) G 7 — G 5.

6) C 2 — C 4.	6) B 7 — B 6 (A).
7) L. F 1 — D 3.	

Das Spiel steht gleich.

Stelle den weißen Laufer von D 3 auf F 1 und den schwarzen Bauer von B 6 auf B 7 zurück.

(A) Der Zug B 7 — B 6 ist nicht nach Staunton, der, von andern Lehrbüchern abweichend, Schwarz ziehen läßt: 6) C 7 — C 6.

Ob das gut ist?

7) D 5 nimmt C 6.	7) S. nimmt C 6. ?
8) C 4 — C 5.	8) L. D 6 — C 7.
9) D 4 — D 5.	9) L. C 7 — A 5 +.?
10) S. B 1 — C 3.	10) L. nimmt S. +.
11) B 2 nimmt L.	

Schwarz steht schlecht und bei andern Zügen, die er thut, nicht besser.

Schwarz zieht klug wie oben.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) F 7 — F 5.
4) E 4 nimmt F 5.—?	4) D 7 — D 5.
5) D 2 — D 4.	5) L. nimmt F 5.
6) L. nimmt F 4.	6) S. G 8 — F 6.

Das Spiel steht gleich.

Schwarz zieht im 3. Zuge D 7 —D 6.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) D 7 — D 6.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. C 8 — E 6.
5) L. nimmt L.	5) F 7 nimmt L.
6) D 2 — D 4.	6) G 7 — G 5.
7) H 2 — H 4.	7) L. F 8 — H 6.
8) H 4 nimmt G 5.	8) L. H 6 nimmt G 5.—?

9) G 2 — G 3 gewinnt bei einer guten Stellung den geopferten Bauer wieder.

Schwarz zieht im 4. Zuge den L. auf G 4.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) D 7 — D 6.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. C 8 — G 4.
5) D 2 — D 4.	5) L. nimmt S. F 3.
6) D. nimmt L.	6) G 7 — G 5.?
7) H 2 — H 4.	7) F 7 — F 6.
8) H 4 nimmt G 5.	8) F 6 nimmt G 5.
9) D. F 3 — H 5 +.	9) K. E 8 — D 7.?
10) D. H 5 — H 3 +.	

Geht der K. zurück auf E 8, so nimmt L C 4 den S. **Warum?**

Um mit der Dame auf E 6 + zu geben und den Thurm zu gewinnen, der den Laufer genommen hat. Zieht aber Schwarz: 10) K. D 7 — C 6.

Wie macht Weiß in vier Zügen Matt?

11) L. C 4 — D 5 +.	11) K. C 6 — B 6 (B 5).
12) D. H 3 — B 3 +.	12) K. B 6 — A 5 (A 6).
13) L. C 1 — D 2 +.	13) K. A 5 — A 6.
14) D. nimmt B 7 + und Matt.	

Schwarz zieht im 3. Zuge den L. auf E 7.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) L. F 8 — E 7.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. E 7 — H 4 +.
5) K. E 1 — F 1.	5) S. G 8 — H 6.
6) D 2 — D 4.	6) S. H 6 — G 4.
7) D. D 1 — E 2.	7) S. G 4 — F 2.
8) S. nimmt Laufer.	8) S. nimmt Thurm.?
9) S. H 4 — F 3.	9) S. H 1 — G 3 +.
10) H 2 nimmt S.	10) F 4 nimmt G 3.?

11) L. C 1 — F 4, und Weiß steht offenbar im Vortheil.

Schwarz thut einen Zug, der zum Siege führen kann.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.

3) S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5. Das ist der rechte Zug.
4) L. F 1 — C 4.	4) F 7 — F 6. So

aber zieht ein Anfänger, der nur von dem vorangehenden Vertheidigungszug gehört hat. — ?

5) S. nimmt G 5.	5) F 6 nimmt S.

Wie macht Weiß in vier Zügen Matt?

6) D. D 1 — H 5 +.	6) K. D 8 — E 7.
7) D. H 5 — F 7 +.	7) K. E 7 — D 6.
8) D. F 7 — D 5 +.	8) K. D 6 — E 7.
9) D. D 5 — E 5 + und Matt.	

In den folgenden fünf Spielen opfert Weiß nicht nur einen Bauer, sondern auch einen Offizier. Schwarz vertheidigt sich ritterlich, wenn auch nicht meisterhaft.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5.
4) L. F 1 — C 4.	4) G 5 — G 4.
5) Rochirt, konnte auch eben so gut D 2 — D 4 ziehen, oder S. F 3 — E 5.	5) G 4 nimmt S.
6) D. nimmt F 3 (am besten).	6) D. D 8 — F 6.
7) E 4 — E 5.	7) D. nimmt E 5.
8) D 2 — D 3.	8) L. F 8 — H 6.
9) L. C 1 — D 2.	9) S. G 8 — E 7.
10) S. B 1 — C 3. ?	10) S. B 8 — C 6.
11) T. A 1 — E 1.	11) D. E 5 — C 5 +.
12) K. G 1 — H 1.	12) S. C 6 — D 4. ?
13) T. nimmt S. E 7 +.	13) K. nimmt T. ?
14) S. C 3 — D 5 +.	14) K. E 7 — D 8. ?
15) D. F 3 — H 5. ?	15) D. C 5 — F 8.
16) D. H 5 — H 4 +.	16) F 7 — F 6.
17) L. nimmt F 4.	17) L. nimmt L.
18) T. nimmt L.	18) S. D 4 — C 6.
19) T. nimmt F 6.	19) D. F 8 — E 8.
20) T. F 6 — F 8 + aufg.	20) S. C 6 — E 7.
21) D. nimmt S. + und Matt.	

Partie zwischen Staunton und N. N.

Weiß — Staunton.	Schwarz — N. N.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5.
4) L. F 1 — C 4.	4) G 5 — G 4.
5) Rochirt.	5) G 4 nimmt S.
6) D. nimmt F 3.	6) D. D 8 — F 6.
7) E 4 — E 5.	7) D. nimmt E 5.
8) D 2 — D 3.	8) L. F 8 — H 6.
9) S. B 1 — C 3.	9) C 7 — C 6.
10) L. nimmt F 4.	10) D. E 5 — D 4 +.
11) K. G 1 — H 1.	11) L. nimmt L. F 4. —??
12) T. A 1 — E 1 +.	12) S. G 8 — E 7.
13) T. E 1 — E 4.	13) D. D 4 — G 7.
14) D. nimmt L. ?	14) D 7 — D 5.
15) L. nimmt D 5.	15) C 6 nimmt L.?
16) T. nimmt S. +.	16) K. nimmt T. ?
17) S. nimmt D 5 +.	17) K. E 7 — E 6. ?
18) D. F 4 — E 4 +.	18) K. E 6 — D 7.
19) D. E 4 — E 7 +.	19) K. D 7 — C 6. ?
20) D. E 7 — C 7 +.	20) K. nimmt S. ?
21) C 2 — C 4 +.	21) K. D 5 — D 4.
22) D. C 7 — D 6 +.	22) K. D 4 — E 3.
23) D. D 6 — F 4 +.	23) K. nimmt D 3. ? ?

24) T. F 1 — D 1 + und im nächsten Zuge Matt.

Partie. Staunton gibt den Damenthurm vor (der Thurm A 1 ist vom Brete zu nehmen).

Weiß — Staunton.	Schwarz — N. N.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5.
4) L. F 1 — C 4.	4) G 5 — G 4.
5) L. nimmt F 7 +.	5) K. nimmt L. ?
6) S. F 3 — E 5 +.	6) K. F 7 — E 8.
7) D. nimmt G 4. ?	7) S. G 8 — F 6.

8) D. nimmt F 4.	8) D 7 — D 6.
9) S. E 5 — F 3.	9) S. B 8 — C 6.
10) D 2 — D 4.	10) D. D 8 — E 7.?
11) Rochirt.	11) L. C 8 — D 7.?
12) E 4 — E 5.	12) D 6 nimmt E 5.
13) D 4 nimmt E 5.	13) S. F 6 — D 5.
14) D. F 4 — E 4.	14) L. D 7 — E 6.
15) L. C 1 — G 5.?	15) D. E 7 — C 5 †.
16) K. G 1 — H 1.	16) S. C 6 — B 4.
17) C 2 — C 4.	17) S. D 5 — B 6.
18) B 2 — B 3.	18) L. F 8 — E 7.
19) S. F 3 — D 4.	19) L. E 6 — G 8.
20) L. nimmt L. E 7.	20) D. nimmt L.
21) S. D 4 — F 5.	21) D. E 7 — D 7.
22) D. E 4 — H 4.	22) T. A 8 — D 8.?
23) D. H 4 — F 6 und gewinnt.	

Staunton gibt den Damenthurm vor. Der Thurm A 1 ist vom Brete zu nehmen.

Weiß — Staunton.	Schwarz — N. N
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5.
4) L. F 1 — C 4.	4) G 5 — G 4.
5) D 2 — D 4.	5) G 4 nimmt S.
6) Rochirt.	6) F 3 nimmt G 2.

Viel besser war: D 7 — D 5, auf welchen Zug der Laufer C 8 auf G 4 gehen konnte. Der schwarze Bauer auf G 2 schützt den weißen König vor Angriffen. — ?

7) L. C 4 nimmt F 7 †.	7) K. nimmt Laufer. — ?
8) Thurm nimmt F 4 †.	8) S. G 8 — F 6. — ?
9) E 4 — E 5.	9) K. F 7 — G 8.
10) E 5 nimmt S. ?	10) D 7 — D 5. ?
11) D. D 1 — H 5.	11) S. B 8 — C 6. — ?
12) T. F 4 — F 2.	Schwarz gibt die Partie auf.

Staunton gibt den Damenthurm vor. (Der Thurm A 1 ist vom Brete zu nehmen.)

Weiß — Staunton.	Schwarz — N. N.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5.
4) L. F 1 — C 4.	4) G 5 — G 4.
5) D 2 — D 4.	5) G 4 nimmt S.
6) D. nimmt F 3.	6) L. F 8 — H 6. Zieht die Dame auf F 6, um den Bauer zu decken, so folgt E 4 — E 5.
7) Rochirt.	7) D 7 — D 5. ?
8) Laufer nimmt D 5.	8) C 7 — C 6 (um dann L. C 8 — E 6 zu ziehen, ohne den Bauer B 7 und den Thurm zu verlieren). ?
9) L. nimmt F 7 +.	9) K. nimmt L.
10) L. nimmt F 4.	10) L. nimmt L. F 4.
11) D. nimmt L. +	11) S. G 8 — F 6. ?
12) E 4 — E 5.	12) S. B 8 — D 7. ?
13) S. B 1 — C 3.	13) T. H 8 — E 8.
14) S. C 3 — E 4.	14) K. F 7 — G 8.
15) E 5 nimmt S.	15) K. G 8 — H 8. ?
16) F 6 — F 7.	16) T. E 8 — F 8. — ?
17) D. F 4 — H 6.	17) D. D 8 — E 7. — ?
18) S. E 4 — G 5.	18) S. D 7 — F 6. — ?

19) T. nimmt S. und gewinnt, denn gibt die schwarze Dame auf E 3 und E 1 +, so zieht der Thurm zurück.

Laufergambit.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) L. F 1 — C 4.	3) D. D 8 — H 4 +.
4) K. E 1 — F 1. Weiß kann zwar nicht mehr rochiren, aber auf andere Weise sein Spiel entwickeln.	4) S. G 8 — F 6.
5) S. G 1 — F 3.	5) D. H 4 — H 5.
6) H 2 — H 4.	6) G 7 — G 5.

7) S. B 1 — C 3.	7) H 7 — H 6.
8) E 4 — E 5.	8) S. F 6 — G 8.

Geht der S. auf G 4, so zieht Weiß K. F 1 — G 1, um dann mit dem Bauer H 4 den Bauer G 5 zu nehmen.

9) L. C 3 — E 2.	9) G 5 — G 4.
10) S. F 3 — H 2.	10) D. nimmt H 4.
11) D 2 — D 4.	

Weiß steht im Vortheil.

Partie zwischen M. Perigal und N. N.

Weiß — Perigal.	Schwarz — N. N.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) L. F 1 — C 4.	3) D. D 8 — H 4 +.
4) K. E 1 — F 1.	4) G 7 — G 5.
5) S. B 1 — C 3.	5) L. F 8 — G 7.
6) G 2 — G 3.	6) F 4 nimmt G 3.
7) K. F 1 — G 2.	7) L. nimmt S. C 3. —?
8) S. G 1 — F 3.	8) D. H 4 — G 4. — ?
9) L. C 4 nimmt F 7 +. —?	9) K. E 8 — F 8. — ?
10) H 2 — H 3.	10) D. nimmt E 4.
11) D 2 nimmt L. C 3.	11) K. nimmt L. F 7.
12) T. H 1 — E 1.	12) D. E 4 — C 6.
13) D. D 1 — D 4.	13) S. G 8 — F 6.
14) L. nimmt G 5.	14) T. H 8 — E 8.
15) T. nimmt T.	15) S. nimmt T. ?
16) D. D 4 — F 4 +.	16) S. E 8 — F 6. ?
17) K. nimmt G 3.	17) D. C 6 — D 6.
18) S. F 3 — E 5 +.	18) K. F 7 — G 7 ?
19) L. G 5 — H 6 +.	19) K. G 7 — G 8. ? ?
20) D. auf G 5 + und dann auf G 7 Matt.	

In der folgenden Partie gibt Schwarz ebenfalls im 3. Zuge +, gewinnt aber, denn ein berühmter Schachspieler Frankreichs, De la Bourdonnais, führte die schwarzen Steine.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.

3) L. F 1 — C 4.	3) D. D 8 — H 4 +.
4) K. E 1 — F 1.	4) D 7 — D 6.
5) D 2 — D 4,	5) L. C 8 — G 4.
6) D. D 1 — D 3.	6) S. B 8 — C 6.
7) L. nimmt F 7 +.	7) K. nimmt L. ?
8) D. D 3 — B 3 +. ?	8) K. F 7 — G 6.
9) D. nimmt B 7. ?	9) S. nimmt D 4.
10) D. nimmt T. — ?	10) S. G 8 — F 6.
11) S. B 1 — A 3.	11) F 4 — F 3.
12) G 2 — G 3.	12) L. G 4 — H 3 +.
13) K. F 1 — E 1.	13) D. H 4 — G 4.
14) L. C 1 — E 3. — — ?	14) D 6 — D 5, ein

vortrefflicher Zug; denn Weiß kann das Vordringen dieses Bauers nicht hindern, sondern muß mit der Dame ziehen. **Warum?**

Weil sonst dieselbe durch L. F 8 — B 4 + verloren geht.

15) D. nimmt A 7.	15) S. D 4 — C 6.
16) D. nimmt C 7.	16) D 5 — D 4.
17) L. E 3 — D 2.	17) D. G 4 nimmt E 4.
18) K. E 1 — D 1. ?	18) F 3 — F 2.
19) S. nimmt L. H 3.	19) D. F 4 — F 3 +.
20) K. D 1 — C 1.	20) D. nimmt Thurm +.
21) S. H 3 — G 1.	21) D. nimmt S. +.
22) L. D 2 — E 1.	22) D. nimmt L. + u. Matt.

Schwarz gibt nicht im 3. Zuge mit der Dame +.
Partie zwischen N. N. und Staunton.

Weiß — N. N.	Schwarz — Staunton.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) L. F 1 — C 4.	3) D 7 — D 5. (Ein Gegengambit.)
4) E 4 nimmt D 5.	4) S. G 8 — F 6.
5) D. D 1 — F 3.	5) L. F 8 — D 6.
6) H 2 — H 3.	6) Rochirt.
7) C 2 — C 3.	7) C 7 — C 6.
8) D 5 nimmt C 6.	8) S. B 8 nimmt C 6.

9) D 2 — D 4.	9) S. F 6 — E 4.
10) L. C 1 nimmt F 4.	10) D. D 8 — H 4 +.
11) G 2 — G 3.	11) S. E 4 nimmt G 3.
12) L. F 4 nimmt L. D 6.	12) S. G 3 nimmt T. + aufgd.
13) K. E 1 — F 1. — —?	13) L. C 8 — E 6. ?
14) L. C 4 — D 3.	14) T. A 8 — D 8.

Weiß nimmt nicht mit dem L. den T., sondern läßt den Laufer stehen, daß durch denselben die Dame gedeckt werde, die sogleich angegriffen wird.

	15) L. E 6 — D 5.
16) D. F 3 — F 4.	16) D. H 4 — H 5.
17) S. B 1 — D 2.	17) S. C 6 — E 7.
18) C 3 — C 4. ?	18) S. E 7 — G 6.
19) D. F 4 — G 4.	19) D. H 5 — H 6.
20) T. A 1 — D 1.	20) D. H 6 — E 3. ?
21) D. G 4 — F 5. ?	21) L. D 5 — G 2 +.
22) K. nimmt L. ?	22) S. G 6 — H 4 +.

Gewinnt die Dame und das Spiel.

Partie zwischen Kieseritzky und Devinck.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) L. F 1 — C 4.	3) B 7 — B 5, auch ein Gegengambit und Lieblingszug von Kieseritzky.
4) L. C 4 nimmt B 5.	4) D. D 8 — H 4 +.
5) K. E 1 — F 1.	5) L. C 8 — B 7.
6) S. B 1 — C 3.	6) L. F 8 — B 4.
7) D. D 1 — F 3. ?	7) F 7 — F 5.
8) D 2 — D 3.	8) L. B 4 nimmt S. C 3.
9) B 2 nimmt L.	9) F 5 nimmt E 4.
10) D 3 nimmt E 4.	10) S. G 8 — F 6.
11) L. B 5 — D 3.	11) Rochirt.
12) L. C 1 — A 3.	12) D 7 — D 6.
13) L. D 3 — C 4 +.	13) K. G 8 — H 8.
14) L. C 4 — D 5.	14) S. F 6 nimmt L. D 5.
15) E 4 nimmt S.	15) S. B 8 — D 7.
16) C 3 — C 4.	16) S. D 7 — E 5.
17) D. F 3 — C 3. ?	17) F 4 — F 3.

18) G 2 — G 3. ?	18) D. H 4 nimmt C 4 +.
19) D. nimmt D.	19) S. nimmt D. C 4.
20) L. A 3 — B 4.	20) C 7 — C 6.
21) S. G 1 — H 3.	21) C 6 nimmt D 5.

Schwarz gewinnt.

Damengambit.

Von allen Spieleröffnungen ist dieses Gambit die sicherste und beste Eröffnung. Bei keiner pflegt der schwächere Spieler gegen den stärkeren so lange sich zu halten, als bei dieser. Der verlorene Bauer wird wieder gewonnen.

1) D 2 — D 4.	1) D 7 — D 5.
2) C 2 — C 4.	2) D 5 nimmt C 4.
3) E 2 — E 3.	3) B 7 — B 5. Diese Deckung ist beim Damengambit unrichtig.
4) A 2 — A 4.	4) C 7 — C 6.
5) A 4 nimmt B 5.	5) C 6 nimmt B 5. —?

6) D. D 1 — F 3 gewinnt einen Offizier und mit Leichtigkeit das Spiel.

Schwarz zieht im 4. Zuge den Laufer.

1) D 2 — D 4.	1) D 7 — D 5.
2) C 2 — C 4.	2) D 5 — nimmt D 4.
3) E 2 — E 3.	3) B 7 — B 5.
4) A 2 — A 4.	4) L. C 8 — D 7.
5) A 4 nimmt B 5.	5) L. D 7 nimmt B 5 — ?
6) B 2 — B 3.	6) D. D 8 — D 5.
7) B 3 nimmt C 4.	7) L. nimmt C 4. ?

8) D. D 1 — A 4 + gewinnt den Laufer.

Schwarz sieht ein, daß der Bauer C 4 nicht zu decken ist.

1) D 2 — D 4.	1) D 7 — D 5.
2) C 2 — C 4.	2) D 5 nimmt C 4.
3) E 2 — E 3.	3) C 7 — C 5.

4) L. nimmt C 4.	4) C 5 nimmt D 4.
5) E 3 nimmt D 4.	5) S. B 8 — C 6.
6) S. G 1 — E 2.	6) E 7 — E 5.
7) L. C 1 — E 3.	7) E 5 nimmt D 4.
8) S. nimmt D 4.	8) S. nimmt S.
9) L. nimmt S.	9) D. D 8 — E 7 +.
10) L. C 4 — E 2.	10) D. E 7 — B 4 +.
11) D. D 1 — D 2.	11) D. nimmt D. +.
12) S. nimmt Dame.	12) S. G 8 — E 7.

Weiß steht besser.

Weiß zieht im 3. Zuge E 2 — E 4.

1) D 2 — D 4.	1) D 7 — D 5.
2) C 2 — C 4.	2) D 5 nimmt C 4.
3) E 2 — E 4.	3) F 7 — F 5.
4) E 4 — E 5.	4) L. C 8 — E 6.
5) S. B 1 — A 3.	5) S. B 8 — C 6.
6) L. C 1 — E 3.	6) S. C 6 — A 5.
7) D. D 1 — A 4 +.	7) C 7 — C 6.
8) L. E 3 — D 2. ?	8) D. D 8 nimmt D 4.
9) D. nimmt S. A 5.	9) D. nimmt B 2.
10) L. D 2 — C 3.	10) D. B 2 — B 6.
11) D. nimmt Dame.	11) A 7 nimmt D.
12) S. A 3 nimmt C 4.	12) B 6 — B 5.
13) S. C 4 — E 3.	13) F 5 — F 4.
14) S. E 3 — C 2.	14) T. A 8 nimmt A 2.
15) L. F 1 — D 3.	15) T. nimmt T. +.
16) L. C 3 nimmt T.	

Weiß steht im Vortheil.

Vergiß nicht, willst Du nicht Alles vergessen, zu wiederholen. Ein Spiel, das man im Gedächtniß hat, nützt mehr, als hundert, die man nur nachgespielt. Erst nach diesen Wiederholungen gehe zu den folgenden Partien über, die, jemehr Dein Auge sieht, desto mehr Dich entzücken werden.

Mc. Connell. Paul Morphy.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 6. „Französ. Eröffnung."
2) D 2 — D 4.	2) D 7 — D 5.
3) E 4 — E 5.	3) C 7 — C 5.
4) C 2 — C 3.	4) S. B 8 — C 6.
5) F 2 — F 4.	5) D. D 8 — B 6.
6) S. G 1 — F 3.	6) L. C 8 — D 7.
7) A 2 — A 3.	7) S. G 8 — H 6.
8) B 2 — B 4.	8) C 5 nimmt D 4.
9) C 3 nimmt D 4.	9) T. A 8 — C 8.
10) L. C 1 — B 2.	10) S. H 6 — F 5.
11) D. D 1 — D 3. ?	11) L. F 8 nimmt B 4 +.
12) A 3 nimmt B 4.	12) S. C 6 nimmt B 4.
13) D. D 3 — D 2. ?	13) T. C 8 — C 2.
14) D. D 2 — D 1. ?	14) S. F 5 — E 3.

Weiß verliert die Dame und das Spiel.

Paul Morphy gibt den Damenspringer vor. Der S. B 1 ist vom Brete zu nehmen.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — y.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.
4) B 2 — B 4. („Evansgambit")	4) L. nimmt B 4.
5) C 2 — C 3.	5) L. B 4 — C 5.
6) Rochirt.	6) S. G 8 — F 6.
7) D 2 — D 4.	7) E 5 nimmt D 4.
8) C 3 nimmt D 4.	8) L. C 5 — B 6.
9) L. C 1 — A 3.	9) D 7 — D 6.
10) E 4 — E 5.	10) S. F 6 — E 4.
11) T. F 1 — E 1.	11) D 6 — D 5.
12) L. C 4 — B 5.	12) L. C 8 — G 4.
13) T. A 1 — C 1.	13) D. D 8 — D 7.
14) D. D 1 — A 4.	14) L. G 4 nimmt S. F 3.?
15) T. C 1 nimmt C 6.	15) Rochirt nach C 8.
16) E 5 — E 6.	16) F 7 nimmt E 6.

Warum opfert Weiß diesen Bauer?

Damit die schwarze Dame im folgenden Zuge nicht auf G 4 ziehe.

17) T. C 6 nimmt L. B 6 und gewinnt.

Evansgambit.

Weiß — Morphy.	Schwarz — Hampton.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4,	3) L. F 8 — C 5.
4) B 2 — B 4.	4) L. nimmt B 4.
5) C 2 — C 3.	5) L. B 4 — C 5.
6) Rochirt.	6) D 7 — D 6.
7) D 2 — D 4.	7) E 5 nimmt D 4.
8) C 3 nimmt D 4.	8) L. C 5 — B 6.
9) S. B 1 — C 3.	9) S. G 8 — F 6.
10) E 4 — E 5.	10) D 6 nimmt E 5.
11) L. C 1 — A 3.	11) L. C 8 — G 4.
12) D. D 1 — B 3.	12) L. G 4 — H 5.
13) D 4 nimmt E 5.	13) S. F 6 — G 4.
14) T. A 1 — D 1.	14) D. D 8 — C 8.
15) E 5 — E 6.	15) F 7 — F 6.
16) D. B 3 — B 5.	16) L. G 5 — G 6. — ?

17) L. C 4 — D 5 und Weiß muß gewinnen, indem er den S. C 6 nimmt.

Weiß — Morphy.	Schwarz — Herzog von Braunschweig und Graf Isouard.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) D 7 — D 6.
3) D 2 — D 4.	3) L. C 8 — G 4.
4) D 4 nimmt E 5.	4) L. G 4 nimmt S. F 3.
5) D. nimmt S.	5) D 6 nimmt E 5.
6) L. F 1 — C 4.	6) S. G 8 — F 6.
7) D. F 3 — B 3.	7) D. D 8 — E 7.
8) S. B 1 — C 3.	8) C 7 — C 6.
9) L. C 1 — G 5.	9) B 7 — B 5. ?

10) S. C 3 nimmt B 5.	10) C 6 nimmt S.
11) L. nimmt B 5 +.	11) S. B 8 — D 7. ?
12) Rochirt nach C 1.	12) T. A 8 — D 8. ?
13) T. D 1 nimmt D 7.	13) T. nimmt T. D 7.
14) T. H 1 — D 1.	14) D. E 7 — E 6.
15) L. nimmt T. D 7.	15) S. F 6 nimmt T. — —??
16) D. B 3 — B 8 +.	16) S. nimmt Dame.
17) T. D 1 — D 8 + und Matt.	

Sicilianische Eröffnung.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — Journoud.
1) E 2 — E 4.	1) C 7 — C 5 (nicht E).
2) D 2 — D 4.	2) C 5 nimmt D 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) E 7 — E 5.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. F 8 — E 7.

Warum nimmt der S. nicht E 5?

Weil die schwarze Dame auf A 5 + bietend den S. gewinnt.

5) C 2 — C 3.	5) D 7 — D 6.
6) D. D 1 — B 3.	6) D 4 nimmt C 3.
7) L. C 4 nimmt F 7 +.	7) K. E 8 — F 8.
8) S. B 1 nimmt C 3.	8) S. B 8 — C 6.
9) L. F 7 nimmt S. G 8.	9) T. nimmt L.
10) Rochirt.	10) D. D 8 — E 8.
11) S. F 3 — G 5.	11) L. nimmt S.
12) L. C 1 nimmt L.	12) L. C 8 — E 6.
13) S. C 3 — D 5.	13) H 7 — H 6.
14) F 2 — F 4.	14) D. E 8 — D 7.
15) F 4 nimmt E 5 + aufg.	15) K. F 8 — E 8.
16) S. D 5 — C 7 +.	16) D. nimmt S.
17) D. nimmt L. E 6 + und gewinnt.	

Sicilianische Eröffnung.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — A. Anderssen.
1) E 2 — E 4.	1) C 7 — C 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.

3) D 2 — D 4.	3) C 5 nimmt D 4.
4) S. F 3 nimmt D 4.	4) E 7 — E 6.
5) S. D 4 — B 5.	5) D 7 — D 6. Damit Weiß nicht auf D 6 + gebe und eine sehr gute Stellung bekomme.
6) L. C 1 — F 4.	6) E 6 — E 5.
7) L. F 4 — E 3.	7) F 7 — F 5.
8) S. B 1 — C 3.	8) F 5 — F 4.

Weiß läßt sich den Laufer nehmen, um auf die glänzendste Weise das Spiel zu gewinnen.

9) S. C 3 — D 5.	9) F 4 nimmt L. E 3.
10) S. B 5 — C 7 +.	10) K. E 8 — F 7.
11) D. D 1 — F 3 +.	11) S. G 8 — F 6.
12) L. F 1 — C 4.	12) S. C 6 — D 4.
13) S. D 5 n. S. F 6 + aufg.	13) D 6 — D 5.
14) L. nimmt D 5 +.	14) K. F 7 — G 6.
15) D. F 3 — H 5 +.	15) K. G 6 nimmt S. F 6 —?
16) F 2 nimmt E 3.	16) S. D 4 nimmt C 2 +.
17) K. F 1 — E 2.	Aufgegeben.

Setze den schwarzen S. zurück auf D 4, den schwarzen Bauer auf E 3, den weißen König auf E 1 und den Bauer auf F 2.

Hatte nicht Weiß bei dieser Stellung noch einen andern vortrefflichen Zug? Wir wollen sehen.

16) S. F 7 — E 8 +.	16) Schwarz nimmt mit der Dame den Springer, um nicht Matt zu sein.
17) D. H 5 nimmt Dame E 8.	17) L. F 8 — B 4 +. Darauf nimmt T. H 8 die Dame und Schwarz steht besser.

Springergambit.

Weiß — Morphy.	Schwarz — A. Meek.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. F 8 — G 7.
5) H 2 — H 4.	5) G 5 — G 4.
6) S. F 3 — G 5.	6) S. G 8 — H 6.

7) D 2 — D 4.	7) F 7 — F 6.
8) L. C 1 nimmt F 4.	8) F 6 nimmt S. G 5.
9) L. F 4 nimmt G 5.	9) L. G 7 — F 6.
10) D. D 1 — D 2.	

Warum nimmt L. nicht den Springer H 6?

Weil Schwarz mit dem L. den Bauer H 4 nimmt +.

	10) L. F 6 nimmt L. G 5.
11) H 4 nimmt L. G 5.	11) S. H 6 — F 7.
12) L. C 4 nimmt S. F 7 +.	12) K. nimmt L. F 7.
13) D. D 2 — F 4 +.	13) K. F 7 — G 8.
14) Rochirt.	14) D. D 8 — E 7.
15) S. B 1 — C 3.	15) C 7 — C 6.
16) T. A 1 — E 1.	16) D 7 — D 6. ?
17) S. C 3 — D 5.	17) C 6 nimmt S.

18) E 4 nimmt D 5 und gewinnt.

Spanische Partie.

Weiß — Paul Morphy. Schwarz — Ernst Morphy.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6

3) L. F 1 — B 5 (statt C 4), auch eine gute Eröffnung, unter dem Namen der spanischen Partie bekannt.

	3) L. F 8 — C 5.
4) C 2 — C 3.	4) D. D 8 — E 7. Besser war S. G 8 — E 7.
5) Rochirt.	5) S. G 8 — F 6.
6) D 2 — D 4.	6) L. C 5 — B 6.
7) L. C 1 — G 5.	7) H 7 — H 6.
8) L. nimmt S. F 6.	8) G 7 nimmt L.
9) D 4 — D 5.	9) S. C 6 — D 8.
10) S. F 3 — H 4.	10) C 7 — C 6.
11) S. H 4 — F 5.	11) D. E 7 — C 5.
12) B 2 — B 4.	12) D. C 5 — F 8.

Warum nimmt die Dame nicht den Laufer?

Weil der S. auf D 6 + bietet und die Dame nimmt.

13) D 5 nimmt C 6.	13) D 7 nimmt C 6.
14) S. F 5 — D 6 +.	14) K. E 8 — E 7.

15) D. D 1 — D 3.	15) C 6 nimmt L. B 5.
16) S. D 6 nimmt L. C 8 +.	16) T. nimmt S.?
17) T. F 1 — D 1.	17) D. F 8 — G 7.
18) D. D 3 — D 7 +.	18) K. E 6 — F 8.
19) D. nimmt T. C 8 und gewinnt.	

Evansgambit.

Weiß — N. Marache.	Schwarz — P. Morphy.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.
4) B 2 — B 4.	4) L. C 5 nimmt B 4.
5) C 2 — C 3.	5) L. B 4 — A 5.
6) D 2 — D 4.	6) E 5 nimmt D 4.
7) E 4 — E 5. Besser war D. D 1 — B 3.	7) D 7 — D 5.
8) E 5 nimmt D 6 en passant.	8) D. D 8 nimmt D 6.
9) Rochirt.	9) S. G 8 — E 7.
10) S. F 3 — G 5. Besser war: L. C1 — A3, dann T. F1 — E1.	10) Rochirt.
11) L. C 4 — D 3.	11) L. C 8 — F 5.
12) L. D 3 nimmt L. F 5.	12) S. E 7 nimmt L. F 5.
13) L. C 1 — A 3.	13) D. D8 — G6. Schwarz verliert die Qualität, gewinnt aber den Angriff.
14) L. nimmt T. F 8.	14) D. nimmt S. G 5.
15) L. F 8 — A 3.	15) D 4 nimmt C 3.
16) L. A 3 — C 1.	16) D. G 5 — G 6.
17) L. C 1 — F 4.	17) T. A 8 — D 8.
18) D. D 1 — C 2 —?	18) S. C 6 — D 4.
19) D. C 2 — E 4. —?	19) S. F 5 — G 3.
20) D. nimmt D. G 6.	20) S. D 4 — E 2 + u. Matt.

Morphy gibt den Damenspringer vor. Der S. B 1 ist vom Brete zu nehmen.

Weiß — Morphy.	Schwarz — z.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.

3) S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5.
4) L. F 1 — C 4.	4) G 5 — G 4.
5) Rochirt.	5) G 4 nimmt S.
6) D. D 1 nimmt F 3.	6) D. D 8 — F 6.
7) E 4 — E 5.	7) D. nimmt E 5.
8) L. C 4 nimmt F 7 +.	8) K. nimmt L.
9) D 2 — D 4.	9) D. nimmt D 4 +.?
10) L. C 1 — E 3.	10) D. D 4 — F 6.
11) D. F 3 — H 5 +.	11) D. F 6 — G 6.
12) T. F 1 nimmt F 4 +.	12) S. G 8 — F 6.
13) T. nimmt S. +	13) K. nimmt T. F 6.
14) L. E 3 — D 4 +.	14) K. F 6 — E 7.
15) T. A 1 — E 1 +.	15) K. E 7 — F 7.
16) D. H 5 — D 5 +.	16) D. G 6 — E 6.
17) D. D 5 — F 3 +.	17) K. F 7 — E 8.
18) D. F 3 — H 5 +.	18) K. E 8 — D 8.
19) T. E 1 nimmt D. E 6.	19) D 7 nimmt T. E 6.
20) L. D 4 nimmt T. H 8.	

Die Partie ward von Weiß gewonnen.

Vorgabe des Damenspringers.

Der Springer B 1 ist vom Brete zu nehmen.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — Denis Julien.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. F 8 — G 7.
5) Rochirt.	5) H 7 — H 6.
6) C 2 — C 3.	6) D 7 — D 6.
7) D. D 1 — B 3.	7) D. D 8 — E 7.
8) D 2 — D 4.	8) C 7 — C 6.
9) L. C 1 — D 2.	9) S. B 8 — D 7.
10) T. A 1 — E 1.	10) S. D 7 — B 6.
11) L. C 4 — D 3.	11) L. C 8 — G 4.
12) A 2 — A 4.	12) L. nimmt S. F 3.
13) T. nimmt L.	13) S. B 6 — D 7.
14) D. B 3 nimmt B 7.	14) T. A 8 — B 8.
15) D. nimmt C 6.	15) T. B 8 nimmt B 2. ?

16) E 4 — E 5.	16) T. B 2 nimmt L. D 2.?
17) D. C 6 — C 8 +.	17) D. E 7 — D 8.
18) E 5 nimmt D 6 + aufg.	18) L. G 7 — E 5.
19) T. nimmt L. +.	19) S. nimmt T.
20) L. D 3 — B 5 +.	Aufgegeben.

Vorgabe des Damenspringers.

Der Springer B 1 ist vom Brete zu nehmen.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — ein Mitglied des Schachclubs zu Neuyork.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5.
4) L. F 1 — C 4.	4) G 5 — G 4.
5) D 2 — D 4.	5) G 4 nimmt S. F 3.
6) Rochirt.	6) L. F 8 — H 6. Der rechte Zug war D 7 — D 5.
7) D. D 1 nimmt F 3.	7) S. B 8 — C 6.
8) L. C 4 nimmt F 7 +.	8) K. nimmt L. F 7.
9) D. F 3 — H 5 +.	9) K. F 7 — G 7.
10) L. C 1 nimmt F 4.	10) L. H 6 nimmt L.
11) T. nimmt L.	11) S. G 8 — H 6.
12) T. A 1 — F 1.	12) D. D 8 — E 8.
13) D. H 5 — H 4.	13) D 7 — D 6.
14) D. H 4 — F 6 +.	14) K. G 7 — G 8.
15) D. F 6 nimmt S. H 6.	15) L. C 8 — D 7.
16) T. F 4 — F 3.	16) S. C 6 — E 7.
17) H 2 — H 4.	17) S. E 7 — G 6.
18) H 4 — H 5.	18) L. D 7 — G 4.
19) H 5 nimmt S. G 6.	19) H 7 nimmt G 6.

Wie setzt Weiß in 3 Zügen Matt?

20) T. F 3 — F 8 +.	20) D. nimmt T.
21) T. F 1 nimmt D +.	21) T. A 8 nimmt T.
22) D. H 6 nimmt G 6 + und Matt.	

Warum nahm aber Schwarz im 19. Zuge nicht den T. F 3?

Damit Weiß nicht ziehe G 6 — G 7, und den T. H 8 gewinne.

Vorgabe des Damenspringers.

Der S. B 1 ist vom Brete zu nehmen.

Weiß — Morphy.	Schwarz — — z.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) D 2 — D 4.	3) S. C 6 nimmt D 4.
4) S. F 3 nimmt E 5.	4) S. D 4 — E 6.
5) L. F 1 — C 4.	5) S. G 8 — F 6. Besser D 7 — D 6.
6) S. E 5 nimmt F 7.	6) K. nimmt S.
7) L. C 4 nimmt S. E 6 +.	7) K. F 7 nimmt L.
8) E 4 — E 5.	8) L. F 8 — C 5.
9) Rochirt.	

Warum nimmt Weiß den S. nicht?

Damit Schwarz sich nicht entfalte.

	9) S. F 6 — D 5.
10) D. D 1 — G 4 +.	10) K. nimmt E 5. Besser war K. E 6 — F 7.
11) L. C 1 — G 5.	11) D. D 8 — F 8.
12) T. A 1 — D 1.	12) K. E 6 — D 6.
13) D. G 4 — E 4.	13) D. F 8 — F 7.
14) C 2 — C 4.	14) K. D 6 — C 6.
15) T. D 1 nimmt S. D 5.	15) K. C 6 — B 6.
16) T. D 5 nimmt L. C 5.	16) C 7 — C 6. Besser als den Thurm zu nehmen.
17) D. E 4 — E 5.	17) T. H 8 — E 8.

Wie setzt Weiß in 4 Zügen Matt?

18) T. C 5 — B 5 +.	18) K. B 6 — A 6. Nimmt C 6 den Thurm, so folgt L. G 5 — E 3 und im nächsten Zuge Matt durch Dame oder Bauer.
19) T. B 5 — A 5 +.	19) K. A 6 — B 6.
20) L. G 5 — E 3 +.	20) C 6 — C 5.
21) D. nimmt C 5 + und Matt.	

Wiederhole diese Eröffnung bis zum 7. Zuge, den Weiß that.

Weiß.	Schwarz.
	7) D 7 nimmt S. (anstatt K. nimmt S.)

8) D. nimmt D. — ? 8) L. F 8 — B 4 +.
9) D. D 8 — D 2 (oder L. C 1 — D 2. 9) L. nimmt D. + und Weiß gewinnt die geopferte Figur wieder.

Vorgabe des Damenspringers.

Der S. B 1 ist vom Brete zu nehmen.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — — z.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. G 8 — F 6.
3) D 2 — D 4.	3) E 5 nimmt D 4. — ?
4) E 4 — E 5.	4) D. D 7 — E 7.
5) L. F 1 — E 2.	5) S. F 6 — E 4.
6) Rochirt.	6) D 7 — D 5.
7) E 5 nimmt D 6 en passant.	7) S. E 4 nimmt D 6.
8) T. F 1 — E 1.	8) L. C 8 — E 6.
9) L. C 1 — G 5.	9) D. E 7 — D 7.
10) S. F 3 — E 5.	10) D. D 7 — C 8.
11) L. E 2 — H 5.	11) L. F 8 — E 7.
12) L. G 5 nimmt L. E 7.	12) K. nimmt L. ?
13) S. E 5 nimmt F 7.	13) S. D 6 nimmt S.
14) L. H 5 — G 4.	14) S. F 7 — D 8.
15) D. D 1 nimmt D 4.	15) T. H 8 — G 8. ?
16) T. E 1 nimmt L. E 6 +.	16) S. nimmt T.
17) T. A 1 — E 1.	17) S. B 8 — C 6.
18) D. D 4 — C 5 +.	18) K. E 7 — F 6.
19) D. C 5 — F 5 +.	19) K. F 6 — E 7.

20) T. E 1 nimmt S. E 6 + und gewinnt.

Schottisches Gambit.

Weiß — A. B. Meek.	Schwarz — P. Morphy.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) D 2 — D 4.	3) E 5 nimmt D 4.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. F 8 — C 5.
5) S. F 3 — G 6.	5) S. G 8 — H 6.
6) S. G 5 nimmt F 7.	6) S. H 6 nimmt S.
7) L. C 4 nimmt S. +.	7) K. nimmt S. ?

8) D. D 1 — H 5 +.	8) G 7 — G 6.
9) D. nimmt L. C 5.	9) D 7 — D 6. Für noch besser gilt: D 7 — D5.
10) D. C5 — B 5.	10) T. H 8 — E 8.
11) D. D 5 — B 3 +. Weiß hätte rochiren, den Bauer E 4 vom Thurm nehmen lassen, mit dem Laufer auf G 5 die Dame und mit dem S. B 1 — D 2 den Thurm angreifen sollen.	11) D 6 — D 5.
12) F 2 — F 3.	12) S. C 6 — A 5.
13) D. B 3 — D 3.	13) D 5 nimmt E 4.
14) F 3 nimmt E 4.	14) D. D 8 — H 4 +.
15) G 2 — G 3. — ?	15) T. E 8 nimmt E 4 +.
16) E 1 — F 2.	16) D. H 4 — E 7.
17) K. B 1 — D 2.	17) T. E 4 — E 3.
18) S. D 3 — B 5.	18) C 7 — C 6.
19) D. B 5 — F 1. — ?	19) L. C 8 — H 3.
20) D. F 1 — D 1.	20) T. A 8 — F 8.
21) S. D 2 — F 3. — ?	21) K. F 7 — E 8.
Aufgegeben.	Nimmt L. den Thurm, so setzt die Dame sogleich Matt.

Italienische Partie.

Weiß — St. Amant und F. de l'A.	Schwarz — P. Morphy.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.
4) C 2 — C 3.	4) S. G 8 — F 6.
5) D 2 — D 4.	5) E 5 nimmt D 4.
6) C 3 nimmt D 4.	6) L. C 5 — B 4 +.
7) L. C 1 — D 2.	7) L. B 4 nimmt L. +.
8) S. B 1 nimmt L.	8) D 7 — D 5.
9) E 4 nimmt D 5.	9) S. F 6 nimmt D 5.
10) Rochirt.	10) Rochirt.
11) H 2 — H 3.	11) S. D 5 — F 4.
12) K. G 1 — H 2. Besser war S. D 2 — B 3.	12) S. D 6 nimmt D 4.
13) S. F 3 nimmt S. D 4.	13) D. nimmt S.

14) D. D 1 — C 2.	14) D. D 4 — D 6.
15) K. H 2 — H 1.	15) D. D 6 — H 6.
16) D. C 2 — C 3.	16) L. C 8 — F 5.
17) K. H 1 — H 2.	17) T. A 8 — D 8.
18) T. A 1 — D 1. —?	18) L. F 5 nimmt H 3.
19) G 2 nimmt L. —?	19) T. D 8 — D 3.
20) D. C 3 nimmt T. D 3.	20) S. nimmt Dame.
21) L. C 4 nimmt S.?	21) D. H 6 — D 6 +.
22) F 2 — F 4.	22) D. nimmt L. D 3 und Schwarz gewinnt.

Weiß — W. Schulten.	Schwarz — P. Morphy.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.

3) L. F 1 — C 4. Laufergambit, eine ganz gute Eröffnung, wenn auch die schwarze Dame auf H4 + geben und die Rochade des Weißen verderben kann, indem der König auf F 1 gehen muß. Morphy aber, anstatt dieses + zu geben, thut ebenfalls einen Gambitzug: 3) D 7 — D 5.

4) E 4 nimmt D 5.	4) L. F 8 — D 6.
5) S. B 1 — C 3.	5) S. G 8 — F 6.
6) D 2 — D 4.	6) Rochirt.
7) S. G 1 — E 2.	7) F 4 — F 3.
8) G 2 nimmt F 3.	8) S. F 6 — H 5.
9) H 2 — H 4.	9) T. F 8 — E 8.
10) S. C 3 — E 4.	10) L. D 6 — G 3 +.
11) K. E 1 — D 2.	11) L. G 3 — D 6.
12) K. D 2 — C 3.	12) B 7 — B 5.
13) L. nimmt B5.	13) C 7 — C 6.
14) S. E 4 nimmt L. D 6.	14) D. nimmt S.
15) L. B 5 — A 4.	15) L. C 8 — A 6.
16) T. H 1 — E 1.	16) S. B 8 — D 7.
17) B 2 — B 3,	17) S. D 7 — B 6.
18) L. A 4 nimmt C 6.?	18) T. A 8 — C 8.
19) K. C 3 — D 2.?	19) T. C 8 nimmt L. C6.
20) D 5 nimmt T. C6.?	20) L. A 6 nimmt S. E2.
21) T. nimmt L. E 2.	21) D. nimmt D 4 +.
22) K. D 2 — E 1.?	22) D. D 4 — G 1 +.

23) K. E 1 — D 2.	23) T. E 8 — D 8 +.
24) K. D 2 — C 3.	24) D. G 1 — C 5 +.
25) K. C 2 — B 2.?	25) S. B 6 — A 4 +.

Nimmt B 3 den S., so setzt die Dame auf B 4 Matt. Geht der K. auf B 1, so folgt S. A 4 — C 3 + und S. nimmt D. +.

Schottisches Gambit.

Weiß — J. Kennicott.	Schwarz — P. Morphy.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) D 2 — D 4.	3) E 5 nimmt D 4.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. F 8 — C 5.
5) S. F 3 — G 5.	5) S. G 8 — H 6.
6) S. G 5 nimmt F 7.	6) S. H 6 nimmt S.
7) L. C 4 nimmt S. F 7 +.	7) K. nimmt S.
8) D. D 1 — H 5 +.	8) G 7 — G 6.
9) D. H 5 nimmt L. C 5.	9) D 7 — D 6.
10) D. C 5 — B 5.	10) T. H 8 — E 8.
11) Rochirt.	11) T. E 8 nimmt E 4.
12) D. B 5 — D 5 +.	12) T. E 4 — E 6.
13) L. C 1 — G 5.	13) D. D 8 — E 8.

Bis jetzt hat Weiß sehr gut gespielt und scheint auch durch den folgenden Zug einen überlegten und vortrefflichen Angriff zu machen.

14) F 2 — F 4.	14) K. F 7 — G 7.
15) F 4 — F 5.	15) G 6 nimmt F 5.
16) D. D 5 nimmt F 5.?	16) T. E 6 — G 6.
17) L. G 5 — F 6 +.	17) K. G 7 — G 8.
18) D. F 5 — F 4.?	18) L. C 8 — H 3.
19) L. F 6 — G 5.?	19) D. D 8 — E 3 +.
20) D. F 4 nimmt D. E 3.	20) D 4 nimmt D.
21) G 2 nimmt L. H 3.	21) T. G 6 nimmt L. G 5 +.
22) K. G 1 — H 1.?	22) E 3 — E 2.
23) T. F 1 — E 1.	23) S. C 6 — D 4.
24) S. B 1 — A 3.	24) T. A 8 — E 8.

Aufgegeben.

Folgende Partie spielte der bewunderungswürdige Held gleichzeitig mit fünf andern Partien, die er alle gewann, ohne ein Bret zu sehen.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz Mr. X.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) C 7 — C 6.
4) S. B 1 — C 3.	4) L. F 8 — B 4.
5) L. F 1 — C 4.	5) L. B 4 nimmt S. C 3.
6) D 2 nimmt L.	6) S. G 8 — E 7.
7) D. D 7 — D 6. Ein vorzüglicher Zug, der den Gegner verhindert, sich zu entwickeln.	7) Rochirt.
8) L. C 1 nimmt F 4.	8) S. E 7 — G 6.
9) L. F 4 — G 5.	9) D. D 8 — E 8.
10) Rochirt.	10) K. G 8 — H 8.
11) T. A 1 — E 1.	11) F 7 — F 6.
12) E 4 — E 5.	12) F 6 — F 5. (Dies ist besser, als den L. nehmen. Weiß würde den B. mit dem S. schlagen.
13) S. F 3 — D 4.	13) F 5 — F 4. ?
14) E 5 — E 6.	14) D 7 nimmt E 6.
15) S. nimmt D 6.	15) L. C 8 nimmt S.
16) T. E 1 nimmt L.	16) D. E 8 — C 8. —?
17) T. E 6 nimmt S. G 6.	17) H 7 nimmt T.
18) D. nimmt G 6.	18) D. C 8 — F 5. — ?
19) T. F 1 nimmt F 4.	19) D. nimmt D. G 6.
20) T. nimmt T. F 8 +.	20) K. H 8 — H 7. ?
21) L. C 4 — G 8 +.	21) K. H 7 — H 8.
22) L. G 8 — F 7 + aufg.	22) K. H 8 — H 7.
23) L. nimmt D. +	23) K. nimmt L. G 6.
24) L. G 5 — F 4 und gewinnt.	

Sicilianische Eröffnung.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — Preti.
1) E 2 — E 4.	1) C 7 — C 5 (nicht E).
2) D 2 — D 4.	2) C 5 nimmt D 4.

3) S. G 1 — F 3.	3) E 7 — E 5.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. F 8 — B 4 +.
5) C 2 — C 3.	5) D 4 nimmt C 3.
6) B 2 nimmt C 3.	6) L. B 4 — C 5.
7) S. F 3 nimmt E 5.	7) D. D 8 — F 6.
8) L. C 4 nimmt F 7 +.	8) K. E 8 — F 8. ?
9) S. D 5 — D 3.	9) L. C 6 — B 6.
10) L. F 7 — B 3.	10) S. B 8 — C 6.
11) L. C 1 — A 3 +.	11) D 7 — D 6.
12) Rochirt.	12) S. G 8 — H 6.
13) E 4 — E 5.	13) D. F 6 — G 6.
14) S. D 3 — F 4.	14) D. G 6 — G 4.
15) S. F 4 — E 6 +.	15) L. nimmt S. E 6.
16) D. D 1 nimmt D 6 +.	16) K. F 8 — F 7. ?
17) D. D 6 — D 7 +.	17) K. F 7 — G 6.
18) L. B 3 nimmt L. E 6.	18) D. G 4 — G 5.
19) L. E 6 — D 5.	19) S. C 6 nimmt E 5.
20) L. D 5 — E 4 +.	20) S. H 6 — F 5.
21) D. D 7 — E 6 +.	21) D. G 5 — F 6.
22) L. E 4 nimmt S. F 5 +.	22) K. G 6 — H 5.
23) G 2 — G 4 +.	23) S. nimmt G 4.
24) L. nimmt G 4 + und gewinnt.	

Wenn zieht der König auf H 6 oder H 4, was folgt?

L. A 3 — C 1 oder E 7.

Wenn aber der König auf G 6 geht?

L. G 4 — F 5 +.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — Potier.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. G 8 — F 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) S. F 6 nimmt E 4.
4) S. B 1 — C 3.	4) S. E 4 — F 6.

Schwarz konnte den S. C 3 schlagen und einen Doppelbauer machen; bei welchem aber Weiß einen desto stärkern Angriff bekommt.

5) S. F 3 nimmt E 5.	5) D 7 — D 5.
6) L. C 4 — B 3.	6) L. F 8 — E 7.

7) D 2 — D 4.	7) C 7 — C 6.
8) Rochirt.	8) S. B 8 — D 7.
9) F 2 — F 4.	9) S. D 7 — B 6.
10) D. D 1 — F 3.	10) H 7 — H 5.
11) F 4 — F 5.	11) D. D 8 — C 7.
12) L. C 1 — F 4.	12) L. E 7 — D 6.
13) T. A 1 — E 1.	13) K. E 8 — F 8.
14) D. F 3 — G 3.	14) H 5 — H 4. ?
15) S. E 5 — G 6 +.	15) K. F 8 — G 8.
16) L. F 4 nimmt L. D 6.	16) H 4 nimmt D. G 3.
17) L. D 6 nimmt D. C 7.	17) F 7 nimmt S. G 6.
18) F 5 nimmt G 6.	18) G 3 nimmt H 2 +.
19) K. G 1 — H 1.	19) L. C 8 — G 4.
20) T. E 1 — E 7.	20) S. B 6 — D 7.
21) L. C 7 — E 5.	21) K. G 8 — F 8.
22) T. E 7 — F 7 +.	22) K. F 8 — G 8. ?
23) S. C 3 nimmt D 5.	23) C 6 nimmt S.
24) L. B 3 nimmt D 5.	24) S. D 7 — B 6.
25) L. D 5 — B 3.	Aufgegeben.

Sicilianische Eröffnung.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — F. Perrin.
1) E 2 — E 4.	1) C 7 — C 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) E 7 — E 6.
3) D 2 — D 4.	3) C 5 nimmt D 4.
4) S. F 3 nimmt D 4.	4) S. B 8 — C 6.
5) L. C 1 — E 3.	5) S. G 8 — F 6.
6) L. F 1 — D 3.	6) L. F 8 — B 4 +.
7) C 2 — C 3.	7) L. B 4 — A 5.
8) Rochirt.	8) L. A 5 — B 6.
9) S. B 1 — D 2.	9) S. C 6 — E 5.
10) L. D 3 — E 2.	10) D 7 — D 5.
11) F 2 — F 4.	11) S. E 5 — C 6.
12) E 4 — E 5.	12) L. B 6 nimmt S. D 4.
13) C 3 nimmt L. D 4.	13) S. F 6 — D 7.
14) L. E 2 — D 3.	14) F 7 — F 5.
15) G 2 — G 4.	15) G 7 — G 6.

16) G 4 nimmt F 5.	16) E 6 nimmt F 5.
17) K. G 1 — H 1.	17) S. D 7 — F 8.
18) T. A 1 — C 1.	18) S. F 8 — E 6. ?
19) L. D 3 nimmt F 5.	18) S. E 6 nimmt D 4.

Auf G 6 nimmt L. folgt ein gewaltiges + durch die Dame.

20) L. F 5 nimmt L. C 8.	20) T. A 8 nimmt L.
21) F 4 — F 5.	21) S. D 4 nimmt F 5. ?
22) T. F 1 nimmt S. F 5.	22) G 6 nimmt T.
23) D. D 1 — H 5 +.	23) K. E 8 — D 7.
24) D. H 5 — F 7 +.	24) D. D 8 — E 7.

Warum nicht S. C6 — D7?

Weil der Bauer + und der L. Matt gibt.

25) E 5 — E 6 +.	25) K. D 7 — D 8.
26) L. E 3 — G 5 und Weiß gewinnt.	

Damenspringerspiel.

Weiß — Paulsen.	Schwarz — P. Morphy.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. B 1 — C 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) S. G 1 — F 3.	3) L. F 8 — C 5.
4) L. F 1 — B 5.	4) S. G 8 — F 6.
5) Rochirt.	5) Rochirt.
6) S. nimmt E 5.	6) T. F 8 — E 8.

Warum nicht S. C6 nimmt S.?

Weil Weiß D 2 — D 4 zieht und bei besserer Stellung den Offizier wieder gewinnt.

7) S. E 5 nimmt S. C 6.	7) D 7 nimmt S. C 6.
8) L. B 5 — C 4.	8) B 7 — B 5.

Warum nimmt der S. F6 nicht E4?

Weil L. C 4 nimmt F 7 +, S. C 3 nimmt und D. D 1 — F 3 + folgt.

9) L. C 4 — E 2.	9) S. F 6 nimmt E 4.
10) S. C 3 nimmt S.	10) T. E 8 nimmt S.
11) L. E 2 — F 3.	11) T. E 4 — E 6.

12) C 2 — C 3, um dann D 2 — D 4 zu ziehen, aber wie zieht Schwarz, die Entwickelung des weißen Spieles hindernd? 12) D. D 8 — D 3.

13) B 2 — B 4.	13) L. C 5 — B 6.
14) A 2 — A 4.	14) B 5 nimmt A 4.
15) D. nimmt A 4.	15) L. C 8 — D 7.
16) T. A 1 — A 2.	16) T. A 8 — E 8.
17) D. A 4 — A 6. — —??	17) D. D 3 nimmt L. F 3.
18) G 2 nimmt D. F 3.	18) T. E 6 — G 6 +.
19) K. G 1 — H 1.	19) L. D 7 — H 3.
20) T. F 1 — D 1.	20) L. H 3 — G 2 +.
21) K. H 1 — G 1.	21) L. G 2 nimmt F 3 + aufgeb.
22) K. G 1 — F 1.	22) L. F 3 — G 2.
23) K. F 1 — G 1.	23) L. G 2 — H 3 +.
24) K. G 1 — H 1.	24) L. B 6 nimmt F 2.
25) D. A 6 — F 1.	25) L. H 3 nimmt D.
26) T. nimmt L.	26) T. E 8 — E 2.
27) T. A 2 — A 1.	27) T. G 6 — H 6.
28) D 2 — D 4.	28) L. F 2 — E 3.

Aufgegeben, denn nimmt Weiß den L., so folgt Matt in zwei Zügen.

Vorgabe von Zug und Bauer.

Der Bauer F 7 ist vom Brete zu nehmen.

Weiß — Stanley.	Schwarz — P. Morphy.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 6.
2) D 2 — D 4.	2) D 7 — D 5.
3) E 4 — E 5.	3) C 7 — C 5.
4) L. C 1 — E 3.	4) D. D 8 — B 6.
5) B 2 — B 3.	5) S. B 8 — C 6.
6) S. G 1 — F 3.	6) C 5 nimmt D 4.
7) L. E 3 nimmt D 4.	7) S. C 6 nimmt L.
8) S. F 3 nimmt S.	8) L. F 8 — C 5.
9) C 2 — C 3.	9) S. G 8 — E 7.
10) L. F 1 — B 5 +.	10) S. E 7 — C 6.
11) L. B 5 nimmt S. C 6 +.	11) B 7 nimmt L.
12) D. D 1 — H 5 +.	12) G 7 — G 6.
13) D. H 5 — G 4.	13) Rochirt.
14) Rochirt.	14) L. C 8 — A 6.

15) D. G 4 nimmt E 6 +. Gern läßt Schwarz sich dieses + geben, um desto gewaltiger angreifen zu können.

	15) K. G 8 — H 8.
16) T. F 1 — D 1.	16) T. A 8 — E 8.
17) D. E 6 — G 4.	17) T. E 8 nimmt E 5.
18) S. B 1 — D 2.	18) L. A 6 — C 8.
19) D. D 4 — G 3.	19) L. C 5 — D 6.
20) D. H 3 — D 3.	20) L. C 8 — A 6.
21) D. D 3 — C 2.	21) T. E 5 — H 5.
22) S. D 2 — F 3.	22) C 6 — C 5.
23) S. D 4 — E 2.?	23) T. F 8 nimmt S. F 3.
24) G 2 nimmt T. F 3.?	24) D. B 6 — D 8.
25) C 3 — C 4.	25) T. H 5 nimmt H 2.
26) T. D 1 nimmt D 5.	26) D. D 8 — H 4.
27) D. C 2 — C 3 +.	27) K. H 8 — G 8.
28) S. E 2 — G 3.?	23) D. H 4 — H 3, um auf G 2 Matt zu setzen.

Evansgambit.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — A. de Rivière.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.
4) B 2 — B 4.	4) L. nimmt B 4.
5) C 2 — C 3.	5) L. B 4 — C 5.
6) Rochirt.	6) D 7 — D 6.
7) D 2 — D 4.	7) E 5 nimmt D 4.
8) C 3 nimmt D 4.	8) L. C 5 — B 6.
9) S. B 1 — C 3.	9) S. G 8 — F 6.
10) E 4 — E 5.	10) D 6 — D 5.
11) E 5 nimmt S. F 6.	11) D 5 nimmt L.
12) F 6 nimmt G 7.	12) T. H 8 — G 8.
13) T. F 1 — E 1 +.	13) L. C 8 — E 6.
14) D 4 — D 5.	14) D. D 8 — F 6.
15) L. C 1 — G 5.	15) D. F 6 nimmt S. C 3.
16) D 5 nimmt L. E 6.	16) D. C 3 — D 3.
17) E 6 nimmt F 7 +.	17) K. nimmt F 7.
18) T. E 1 — E 7 +.	18) K. F 7 — G 6.

Warum nimmt S. C 6 nicht den Thurm?

Weil S. F 3 — E 5 + die Dame gewinnt.

19) D. D 1 — E 1.	19) D. D 3 — D 5.
20) T. A 1 — D 1.	20) S. C 6 — D 4.
21) T. D 1 nimmt S. D 4.	21) L. nimmt T.?
22) D. E 1 — B 1 +.	22) D. D 5 — F 5.
23) S. F 3 — H 4 +.	23) K. nimmt G 5.
24) D. nimmt F 5 +.	24) K. G 5 — H 6.
25) G 2 — G 4.	25) L. nimmt F 2 +.
26) K. G 1 — H 2.	26) beliebig.
27) D. F 5 — H 5 + und Matt.	

Mittelgambit gegen Königsgambit.

Weiß Schulten.	Schwarz — P. Morphy.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) D 7 — D 5.
3) E 4 nimmt D 5.	3) E 5 — E 4 (sehr gut, anstatt F 4 zu nehmen.
4) S. B 1 — C 3.	4) S. G 8 — F 6.
5) D 2 — D 3.	5) L. F 8 — B 4.
6) L. C 1 — D 2.	6) E 4 — E 3.
7) L. D 2 nimmt E 3.	7) Rochirt.
8) L. E 3 — D 2.	8) L. B 4 nimmt S. C 3.
9) B 2 nimmt L.	9) T. F 8 — E 8 +.
10) L. F 1 — E 2.	10) L. C 8 — G 4.
11) C 3 — C 4, damit die Dame nicht D 5 nehme und einen Angriff auf G 2 habe.	11) C 7 — C 6.
12) D 5 nimmt C 6.	12) S. B 8 nimmt C 6.
13) K. E 1 — F 1.?	13) T. E 8 nimmt L. E 2.
14) S. G 1 nimmt T.?	14) S. C 6 — D 4.
15) D. D 1 — B 1.	15) L. G4 nimmt S. E2 +.
16) K. F 1 — F 2.	16) S. F 6 — G 4 +.

Geht der König auf G 3, wie macht Schwarz in zwei Zügen Matt?

Durch S. D 4 — F 5, und D. D 8 — H 4 + und Matt. Darum

17) K. F 2 — G 1.

Wie erzwingt nun aber Schwarz ein Matt in sieben Zügen?

	17) S. D 4 — F 3 +.
18) G 2 nimmt S. F 3.	18) D. D 8 — D 4 +.
19) K. G 1 — G 2.	19) D. D 4 — F 2 +.
20) K. G 2 — H 3.	20) D. nimmt F 3 +.
21) K. H 3 — H 4.	21) S. G 4 — F 2.
21) T. H 1 — G 1.	22) D. F 3 — H 3 +.
23) K. H 4 — G 5.	23) Matt durch Bauer oder Dame.

Vorgabe des Damenthurms.

Der Thurm A 1 ist vom Brete zu nehmen.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — x.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) L. F 8 — C 5.
3) D 2 — D 4.	3) E 5 nimmt D 4.
4) S. G 1 — F 3.	4) B 7 — B 5.
5) L. C 4 — B 3.	5) D 7 — D 6.
6) S. F 3 — G 5.	6) S. G 8 — H 6.
7) Rochirt.	7) Rochirt.
8) F 2 — F 4.	8) A 7 — A 5.
9) F 4 — F 5.	9) D. D 8 — F 6.
10) D. D 1 — H 5.	10) A 5 — A 4.
11) L. B 3 — D 5.	11) C 7 — C 6. — ?
12) S. G 5 nimmt H 7.	12) K. nimmt S. ?
13) L. C 1 — G 5.	13) D. F 6 — E 5.
14) S. B 1 — D 2.	14) C 6 nimmt L. D 5.
15) S. D 2 — F 3.	15) D. E 5 — E 8.
16) F 5 — F 6.	16) L. C 8 — G 4.
17) D. H 5 — H 4.	17) L. G 4 nimmt S. F 3.
18) F 6 nimmt G 7.	18) D 4 — D 3 + aufg.
19) K. G 1 — H 1.	19) L. F 3 nimmt G 2 +.
20) K. nimmt L.	20) K. nimmt G 7.
21) L. G 5 nimmt S. H 6 +.	21) K. G 7 — H 7.
22) L. H 6 nimmt T. F 8 +.	22) K. H 7 — G 8. ?
23) L. F 8 — E 7.	23) S. B 8 — C 6.

24) D. H 4 — G 5 +. 24) K. G 8 — H 7.?
25) T. F 1 — F 4, um auf H 4 matt zu machen.

War nicht ebenso gut T. F 1 — F 3?

Nein, die schwarze Dame zieht auf D 7 und verhindert das Matt auf H 3.

Vorgabe des Damenthurms.

Der Thurm A 1 ist vom Brete zu nehmen.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — Ch. A. Maurian.
1) E 2 — E 4.	1) E 4 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) L. F 1 — C 4.	3) D. D 8 — H 4 +.
4) K. E 1 — F 1.	4) B 7 — B 5.
5) L. C 4 — B 3.	5) S. G 8 — F 6.
6) S. G 1 — F 3.	6) D. H 4 — H 6.
7) S. F 3 — E 5.	7) D 7 — D 5.
8) S. B 1 — C 3.	8) L. F 8 — D 6.
9) D 2 — D 4.	9) S. F 6 nimmt E 4.

Warum verlieren Schachspieler, die gut spielen, gegen Morphy die Partie, auch wenn ihnen ein Thurm vorgegeben wird?

Weil er noch besser spielt, weil er abwartet, bis er einen Coup ausführen kann, der erst nach mehrern Zügen dem Gegner, wie auch Dir, klar zu werden anfängt.

10) S. C 3 nimmt S. E 4.	10) L. D 6 nimmt S. E 5.
11) L. B 3 nimmt D 5.	11) C 7 — C 6.
12) D 4 nimmt L. E 5.	12) C 6 nimmt L.?
13) S. E 4 — D 6 +.	13) K. E 8 — D 7.?
14) D. D 1 nimmt D 5.	14) K. D 7 — C 7.
15) C 2 — C 4. Warum? Das wird sich bald zeigen.	15) D. H 6 — E 6.
16) D. D 5 nimmt T. A 8.	16) S. B 8 — C 6.
17) C 4 nimmt B 5.	17) D. E 6 — D 5.
18) D. A 8 nimmt S. C 6 +.	18) D. nimmt D.
19) B 5 nimmt Dame.	19) K. nimmt C 6.
20) L. C 1 nimmt F 4.	20) T. H 8 — D 8
21) K. F 1 — F 2.	21) L. C 8 — E 6.

22) T. H 1 — C 1 +.	22) K. C 6 — B 6.
23) L. F 4 — E 3 +.	23) K. B 6 — A 6.

Wie macht Weiß in 3 Zügen matt?

24) T. C 1 — C 6 +.	24) K. A 6 — A 5.
25) L. E 3 — D 2 +.	25) K. A 5 — A 4.
26) T. C 6 — A 6 + und Matt.	

P. Morphy spielt folgende Partie zu gleicher Zeit mit 5 andern Partien ohne Ansicht des Bretes.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — N.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.
4) B 2 — B 4.	4) L. nimmt B 4.
5) C 2 — C 3.	5) L. B 4 — A 5.
6) D 2 — D 4.	6) E 5 nimmt D 4.
7) Rochirt.	7) D 4 nimmt C 3.
8) L. C 1 — A 3.	8) D 7 — D 6.
9) D. D 1 — B 3.	9) S. G 8 — H 6.
10) S. B 1 nimmt C 3.	10) L. nimmt S. C 3.
11) D. nimmt L. C 3.	11) Rochirt.
12) T. A 1 — D 1.	12) S. H 6 — G 4.
13) H 2 — H 3.	13) S. G 4 — E 5.
14) S. F 3 nimmt E 5.	14) S. C 6 nimmt S. E 5.
15) L. C 4 — E 2.	15) F 7 — F 5.
16) F 2 — F 4.	16) S. E 5 — C 6.
17) L. E 2 — C 4 +.	17) K. G 8 — H 8.
18) L. A 3 — B 2.	18) D. D 8 — E 7.
19) T. D 1 — E 1.	19) T. F 8 — F 6.
20) E 4 nimmt F 5.	20) D. E 7 — F 8. —?
21) T. E 1 — E 8.	21) D. nimmt T. ?
22) D. C 3 nimmt T. F 6.	

Wenn G 7 die Dame nimmt?

Setzt der Laufer Matt.	22) D. E 8 — E 7.
23) D. F 6 nimmt G 7 +.	23) D. nimmt D. — —?

24) F 5 — F 6. So spielt ein Quasiblinder, und so muß ein Sehender sich mitspielen lassen. Da

muß der beste Mensch wild werden. Das sehen wir auch an Herrn N., der, anstatt die Dame auf F 8, dann den S. auf E 5 zu ziehen, um noch länger sich zu halten, die Dame opfert.

	24) D. nimmt G 2 +.
25) K. nimmt D.	25) L. nimmt H 3 +.
26) K. nimmt L.	26) H 7 — H 5.
27) T. F 1 — G 1 gewinnt.	

Mit zwei andern Partien zu gleicher Zeit ohne Ansicht des Bretes gespielt.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — N.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.
4) B 2 — B 4.	4) L. C 5 nimmt B 4.
5) C 2 — C 3.	5) L. B 4 — A 5.
6) D 2 — D 4.	6) E 5 nimmt D 4.
7) Rochirt.	7) H 7 — H 6.
8) D. D 1 — B 3.	8) D. D 8 — F 6.
9) E 4 — E 5.	9) D. F 6 — G 6.
10) C 3 nimmt D 4.	10) S. G 8 — E 7.
11) D 4 — D 5.	11) S. C 6 — D 8.
12) D 5 — D 6.	12) S. E 7 — C 6.
13) L. C 1 — A 3.	13) S. D 8 — E 6.
14) L. C 4 nimmt S. E 6.	14) F 7 nimmt L. Besser dürfte sein, mit D 7 oder mit der Dame den Laufer zu nehmen.
15) D 6 nimmt C 7.	15) L. A 5 nimmt C 7.
16) S. B 1 — C 3.	16) A 7 — A 6.
17) T. A 1 — D 1·	17) S. C 6 nimmt E 5.
18) S. F 3 nimmt S.	18) L. C 7 nimmt S.

Hat nicht Schwarz zwei Bauern mehr und muß er nicht die Partie gewinnen?

Gewiß, sobald es ihm gelingt, Laufer und Thurm ins Spiel zu bringen und die Offiziere, und besonders die Dame abzutauschen.

19) F 2 — F 4.	19) L. nimmt S. C 3.
20) D. nimmt L. C 3.	20) D. G 6 — F 6.
21) D. C 3 — C 5.	21) D. F 6 — F 8.
22) T. D 1 — D 6.	22) D. F 8 — F 5. ?
23) T. D 6 — D 5.	23) D. F 5 — F 8. ?
24) D. C 5 — A 5.	24) D. F 8 — F 6.
25) F 4 — F 5.	25) B 7 — B 6.

Warum nimmt Schwarz nicht den Thurm D 5?

Es würde folgen: T. E 1 + und
D. nimmt E 5 +.

26) D. A 5 — E 1.	26) E 6 — E 5.
27) T. D 5 nimmt E 5 +.	27) K. E 8 — F 7.
28) D. E 1 — E 4.	28) D. F 6 — C 6.
29) T. E 5 — E 7 +.	29) K. F 7 — G 8.

Weiß kündigt ein Matt in 4 Zügen an. Diese sind:

30) T. nimmt G 7 +.	30) K. nimmt T.
31) D. E 4 — E 7 +.	31) K. G 7 — G 8.
32) D. E 7 — F 8 +.	32) K. G 8 — H 7.
33) D. F 8 — F 7 + und Matt.	

Mit drei andern Partien zu gleicher Zeit ohne Ansicht des Bretes gespielt.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — N.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.
4) B 2 — B 4.	4) L. nimmt B 4.
5) C 2 — C 3.	5) L. B 4 — A 5.
6) Rochirt.	6) D 7 — D 6. Ein besserer Zug ist S. G 8 — F 6 und auf D 2 — D 4 zu rochiren.
7) D 2 — D 4.	7) E 5 nimmt D 4.
8) D. D 1 — B 3.	8) D. D 8 — F 6.
9) E 4 — E 5.	9) D 6 nimmt E 5.
10) T. F 1 — E 1.	10) S. G 8 — E 7.
11) L. C 1 — G 5.	11) D. F 6 — G 6.
12) L. G 5 nimmt S. E 7.	12) S. nimmt L. E 7.

13) S. F 3 nimmt E 5.	13) D. G 6 — B 6.
14) L. C 4 — B 5 +.	14) C 7 — C 6.
15) D. nimmt F 7 +.	15) K. E 8 — D 8.
16) S. E 5 nimmt C 6 +.	16) S. E 7 nimmt S. C 6.
17) L. B 5 nimmt S. C 6.	17) D. B 6 — C 5.
18) C 3 nimmt D 4.	18) D. C 5 — D 6.
19) D. F 7 nimmt G 7.	19) L. A 5 nimmt T. E 1.
20) D. nimmt T. H 8 +.	20) K. D 8 — C 7.
21) D. H 8 nimmt H 7 +.	21) L. C 8 — D 7.
22) L. C 6 nimmt L. D 7.	22) D. D 6 nimmt D 4.
23) L. D 7 — B 5 + aufgeb.	24) K. C 7 — B 6.
24) S. B 1 — C 3.	24) L. E 1 nimmt S. C 3.
25) T. A 1 — B 1.	25) T. A 8 — D 8. ?
26) L. B 7 — A 6 + aufgeb.	26) K. B 6 — A 5.

Wie macht Weiß in drei Zügen Matt?

27) T. B 1 — B 5 +.	27) K. A 5 — A 4.
28) D. H 7 — C 2 +.	28) K. A 4 — A 3.
29) D. C 2 — B 3 + und Matt.	

Abgelehntes Königsgambit.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — Bird.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) L. F 8 — C 5.
3) S. G 1 — F 3.	3) D 7 — D 6.
4) C 2 — C 3.	4) L. C 8 — G 4.
5) L. F 1 — C 4.	5) S. B 8 — C 6.
6) B 2 — B 4.	6) L. C 5 — B 6.
7) A 2 — A 4.	7) A 7 — A 6.
8) H 2 — H 3.	8) L. H 4 nimmt S. F 3.
9) D. nimmt S. F 3.	9) S. G 8 — F 6.
10) D 2 — D 3.	10) D. D 8 — E 7.
11) F 4 — F 5.	11) T. A 8 — D 8.
12) L. C 1 — G 5.	12) S. C 6 — B 8.
13) S. B 1 — D 2.	13) C 7 — C 6.
14) S. D 2 — F 1.	14) D 6 — D 5.
15) L. C 4 — B 3.	15) D. E 7 — D 6.
16) S. F 1 — G 3.	16) Rochirt.
17) S. G 3 — H 5.	17) D 5 nimmt E 4.

18) D 3 nimmt E 4.	18) S. F 6 nimmt S. H 5.
19) T. A 1 — D 1.	19) D. D 6 — C 7.
20) L. G 5 nimmt T. D 8.	20) T. F 8 nimmt T.
21) T. D 1 nimmt T. +.	21) D. nimmt T.
22) D. F 3 nimmt S. H 5.	22) L. B 6 — E 3.
23) D. H 5 — D 1.	23) D. D 8 — H 4 +.
24) K. E 1 — E 2.	24) L. E 3 — B 6.
25) K. E 2 — D 3.	23) S. B 8 — D 7.
26) D. D 1 — G 4.	26) D. H 4 — F 2. — ?
27) F 5 — F 6 und Weiß gewinnt.	

Französisches Springerspiel.

Weiß — Bird.	Schwarz — P. Morphy.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) D 7 — D 6.
3) D 2 — D 4.	3) F 7 — F 5.
4) S. B 1 — C 3.	4) F 5 nimmt E 4.
5) S. C 3 nimmt E 4.	5) D 6 — D 5.
6) S. E 4 — G 3.	6) E 5 — E 4.
7) S. F 3 — E 5.	7) S. G 8 — F 6.
8) L. C 1 — G 5.	8) L. F 8 — D 6.
9) S. G 3 — H 5.	9) Rochirt.
10) D. D 1 — D 2.	10) D. D 8 — E 8.
11) G 2 — G 4.	11) S. F 6 nimmt G 4.
12) S. E 5 nimmt S. G 4.	12) D. nimmt S. H 5.
13) S. G 4 — E 5.	13) S. B 8 — C 6.
14) L. F 1 — E 2.	14) D. H 5 — H 3.
15) S. E 5 nimmt S. C 6.	15) B 7 nimmt S.
16) L. G 5 — E 3.	16) T. A 8 — B 8.

Warum?

Bald wird dieser einfache Zug in seiner Stärke erscheinen.

17) Rochirt nach C 1. — — ??	17) T. F 8 nimmt F 2.
18) L. E 3 nimmt Thurm. ?	18) Dame H 3 — A 3.

Was folgt, wenn B 2 die Dame nimmt?

Matt durch den Laufer. Darum

19) C 2 — C 3.	19) D. nimmt A 2.
20) B 2 — B 4.	20) D. A 2 — A 1 +.

21) K. C 1 — C 2.	21) D. A 1 — A 4 +.
22) K. C 2 — B 2. ?	22) L. D 6 nimmt B 4.
23) C 3 nimmt L. B 4.	23) T. B 8 nimmt B 4 +.
24) D. nimmt T. B 4.	24) D. nimmt Dame +.

25) K. B 2 — C 2. Schwarz würde dennoch mit seiner Dame gegen zwei Thürme und zwei Laufer nichts ausrichten können, wenn er nicht auf geschickte Weise den Laufer ins Spiel bringen könnte. Und durch welchen Zug gelingt ihm das?

	25) E 4 — E 3.
26) Laufer nimmt E 3.	26) L. C 8 — F 5 +.
27) T. D 1 — D 3.	27) D. B 4 — C 4 +.
28) K. C 2 — D 2.	28) K. C 4 — A 2 +.
29) K. D 2 — D 1.	29) D. A 2 — B 1 +, u.

Schwarz gewinnt den Thurm und das Spiel.

Zieht Weiß im 29. Zuge auf E 1 statt D 1, so nimmt L. F 5 erst den Thurm D 3.

Französisches Springerspiel.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — Barnes.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) D 7 — D 6.
3) D 2 — D 4.	3) E 5 nimmt D 4.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. F 8 — E 7.
5) C 2 — C 3.	5) D 4 — D 3.
	Warum?

Schwarz will, Weiß soll den Bauer nehmen, anstatt einen gewaltigen Angriff zu machen. Der Zug D 4 nimmt C 3 ist nicht besser. Weiß macht doch den Angriff und verstärkt ihn durch den Springer, der C 3 nimmt.

6) D. D 1 — B 3.	6) L. C 8 — E 6.
7) L. C 4 nimmt L. E 6.	7) F 7 nimmt L.
8) D. B 3 nimmt B 7.	8) S. B 8 — D 7.
9) D. B 7 — B 5.	9) S. G 8 — F 6.
10) S. F 3 — G 5.	10) T. A 8 — B 8.
11) D. B 5 — A 4.	11) Rochirt.
12) S. G 5 nimmt E 6.	12) S. D 7 — C 5.

13) S. E 6 nimmt S. C 5.	13) D 6 nimmt S.
14) D. A 4 — C 4 +.	14) K. G 8 — H 8.
15) Rochirt.	15) S. F 6 — G 4.
16) F 2 — F 4.	16) D 3 — D 2.
17) L. C 1 nimmt D 2.	17) T. B 8 nimmt B 2.
18) H 2 — H 3.	18) T. B 2 nimmt L. D 2.
19) S. nimmt T.	19) S. G 4 — E 3.
20) D. C 4 — E 2.	20) S. nimmt T. F 1.
21) T. A 1 nimmt S. F 1.	21) D. D 8 — D 7.
22) S. D 2 — C 4.	22) D. D 7 — B 5,
23) E 4 — E 5.	23) L. E 7 — H 4.
24) F 4 — F 5.	24) L. H 4 — E 7.
25) D. E 2 — G 4.	25) D. B 5 — D 7.
26) T. F 1 — D 1.	26) D. D 7 nimmt F 5.
27) Dame nimmt D. F 5.	27) T. nimmt D.
28) T. D 1 — D 7.	28) L. E 7 — F 8.

29) E 5 — E 6 und Weiß gewinnt; denn Schwarz kann den Bauer nicht aufhalten, ohne einen Offizier zu verlieren.

Französisches Springerspiel.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — Harrwitz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) D 7 — D 6.
3) D 2 — D 4.	3) E 5 nimmt D 4.
4) D. D 1 nimmt D 4.	4) S. B 8 — C 6.
5) L. F 1 — B 5.	5) L. C 8 — D 7.
6) L. B 5 nimmt S.	6) L. D 7 nimmt L.
7) L. C 1 — G 5.	7) F 7 — F 6.
8) L. G 5 — H 4.	8) S. G 8 — H 6.
9) S. B 1 — C 3.	9) D. D 8 — D 7.
10) Rochirt nach G 1.	10) L. F 8 — E 7.
11) T. A 1 — D 1.	11) Rochirt nach G 8.
12) D. D 4 — C 4 +.	12) T. F 8 — F 7.
13) S. F 3 — D 4.	13) S. H 6 — G 4.
14) H 2 — H 3.	14) S. G 4 — E 5.
15) D. C 4 — E 2.	15) G 7 — G 5.

16) L. H 4 — G 3. 16) T. F 7 — G 7.
17 S. D 4 — F 5. 17) T. G 7 — G 6.
18) F 2 — F 4. 18) G 5 nimmt F 4.
19) T. F 1 nimmt F 4. 19) K. G 8 — H 8.
20) T. F 4 — H 4. 20) L. E 7 — F 8.
21) L. G 3 nimmt S. E 5. 21) F 6 nimmt L.
22) T. D 1 — F 1. 22) D. D 7 — E 6.
23) S. C 3 — B 5. 23) D. E 6 — G 8.
24) T. F 1 — F 2. 24) A 7 — A 6.
25) S. B 5 nimmt C 7. 25) T. A 8 — C 8.
26) S. C 7 — D 5. 26) L. C 6 nimmt S. D 5.
27) E 4 nimmt L. D 5. 27) T. C 8 — C 7.
28) C 2 — C 4. 28) L. F 8 — E 7.
29) T. H 4 — H 5. 29) D. G 8 — E 8.

So lange hat Harrwitz — auch ein berühmter Schachspieler — sich gehalten, ohne mehr als einen Bauer zu verlieren. Jetzt aber thut Weiß einen Zug, dem nicht zu begegnen ist. Du eräthst, daß Weiß ein Opfer bringt — etwa T. H 5 nimmt H 7 +? Nein noch nicht, erst muß ein Bauer geopfert werden.

30) C 4 — C 5. 30) T. C 7 nimmt C 5.

Warum nimmt nicht D 6 den Bauer?

Die Dame würde E 5 nehmen und den Thurm C 7 gewinnen.

31) T. H 5 nimmt H 7 +. 31) K. nimmt T.
32) D. E 2 — H 5 +. 32) K. H 7 — G 8.
33) S. F 5 nimmt L. E 7 +, den kein Thurm auf C 7 mehr deckt. 33) K. G 8 — G 7.
34) S. E 7 — F 5 +. 34) K. G 7 — G 8. ?
35 S. F 5 nimmt D 6. Aufgegeben.

Nicht alle Partien, die Morphy spielte, hat er gewonnen, und es folgen noch zwei, in denen der große Meister besiegt ward.

Sicilianische Eröffnung.

Weiß — Löwenthal. Schwarz — P. Morphy.
1) E 2 — E 4. 1) C 7 — C 5.
2) D 2 — D 4. 2) C 5 nimmt D 4.

3) S. G 1 — F 3.	3) E 7 — E 6.
4) S. F 3 nimmt D 4.	4) S. B 8 — C 6.
5) S. D 4 — B 5.	5) A 7 — A 6.
6) S. B 5 — D 6 +.	6) L. nimmt S. D 6.
7) D. nimmt L. D 6.	7) D. D 8 — E 7.
8) D. D 6 — G 3.	8) S. G 8 — F 6.
9) S. B 1 — C 3.	9) D 7 — D 5.
10) E 4 — E 5.	10) S. F 6 — H 5.
11) D. G 3 — F 3.	11) G 7 — G 6.
12) G 2 — G 4.	12) S. C 6 nimmt E 5 ?
13) D. F 3 — E 2. Schwarz muß einen der beiden Springer verlieren, bringt aber dieses Opfer, um eine bessere Stellung zu erlangen.	13) S. E 5 nimmt G 4.
14) D. nimmt S. G 4.	14) E 6 — E 5.
15) D. G 4 — A 4 +.	15) L. C 8 — D 7.
16) D. A 4 — B 3.	16) D 5 — D 4.
17) D. B 3 nimmt B 7.	17) Rochirt.
18) S. C 3 — D 5.	18) D. E 7 — D 6.
19) L. F 1 — G 2.	19) E 5 — E 4.
20) C 2 — C 4.	20) F 7 — F 5.
21) D. B 7 — B 4.	21) D. D 6 — E 5.
22) D. B 4 — E 7.	22) L. D 7 — E 6.
23) D. E 7 — C 7.	23) D. E 5 — G 7.
24) D. nimmt D. G 7 +.	24) S. H 5 nimmt D.
25) S. D 5 — B 6.	25) T. A 8 — B 8.
26) C 4 — C 5.	26) S. G 7 — H 5.
27) B 2 — B 4.	27) K. G 8 — F 7.
28) Rochirt.	28) G 6 — G 5.
29) T. F 1 — D 1.	29) T. F 8 — D 8.
30) L. C 1 nimmt G 5.	30) T. D 8 — G 8.
31) H 2 — H 4.	31) T. G 8 — G 6.
32) T. D 1 nimmt D 4.	32) T. B 8 — G 8. ?
33) S. B 6 — D 7.	33) T. G 6 nimmt G 5.
34) H 4 nimmt T.	34) T. G 8 nimmt G 5.
35) K. G 1 — H 2.	35) S. H 5 — F 4.
36) L. G 2 — F 1.	36) T. G 5 — H 5 +.
37) K. H 2 — G 3.	37) S. F 4 — D 5. ?
38) F 2 — F 4.	38) E 4 nimmt F 3 en passant.

39) S. D 7 — E 5 +.	39) K. F 7 — F 6.
40) S. E 5 nimmt F 3.	40) T. H 5 — H 6.
41) T. A 1 — E 1.	41) T. H 6 — G 6 +.
42) K. G 3 — F 2.	42) S. D 5 — C 3.
43) L. F 1 — D 3.	43) L. E 6 — D 5.
44) L. D 3 nimmt F 5.	44) T. G 6 — G 7.
45) T. D 4 — F 4.	Aufgegeben.

Wenn der Schachkatechismus aus gutem Grunde nur die kürzesten der von Morphy gespielten Partien aufnahm, so sollst Du doch auch eine lange sehen, und zwar eine, die Morphy gegen den Meister verlor, den er für den stärksten Schachspieler, den er in Europa gefunden, erklärt hat.

Evansgambit.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — Prof. A. Anderssen.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.
4) B 2 — B 4.	4) L. nimmt B 4.
5) C 2 — C 3.	5) L. B 4 — A 5.
6) D 2 — D 4.	6) E 5 nimmt D 4.
7) Rochirt.	7) S. G 8 — F 6.

Dies ist der beste Zug in diesem schwer zu vertheidigenden Spiel.

8) E 4 — E 5.	8) D 7 — D 5.
9) L. C 4 — B 5.	9) S. F 6 — E 4.
10) C 3 nimmt D 4.	10) Rochirt.
11) L. B 5 nimmt S. C 6.	11) B 7 nimmt L.
12) D. D 1 — A 4.	12) L. A 5 — B 6.
13) D. A 4 nimmt C 6.	13) L. C 8 — G 4.
14) L. C 1 — B 2.	14) L. G 4 nimmt S. F 3.
15) G 2 nimmt F 3.	15) S E 4 — G 5.
16) S. B 1 — D 2.	16) T. F 8 — E 8.
17) K. G 1 — H 1.	17) S. G 5 — H 3.
18) F 3 — F 4.	18) D. D 8 — H 4.

Warum nimmt der S. nicht F 4?

Damit der Thurm nicht auf G 1 gehe.

19) D. C 6 nimmt D 5.	19) S. nimmt F 2 +.
20) K. H 1 — G 1.	20) S. F 2 — D 3.
21) L. B 2 — C 3.	21) S. D 3 nimmt F 4.
22) D. D 5 — F 3.	22) S. F 4 — H 3 +.
23) K. G 1 — H 1.	23) S. H 3 — G 5.
24) D. F 3 — G 2.	24) T. A 8 — D 8.
25) T. F 1 — G 1.	25) H 7 — H 6.
26) T. A 1 — F 1.	26) D. H 4 — H 3.
27) D. G 2 — C 6.	27) D. H 3 — D 7.
28) D. C 6 — G 2. ?	28) L. B 6 nimmt D 4.
29) L. C 3 nimmt L.	29) D. nimmt L. D 4. ?
30) S. D 2 — F 3. ?	30) D. D 4 — D 5.
31) H 2 — H 4.	31) S. G 5 — E 6.
32) D. G 2 — G 4.	32) D. D 5 — C 6.
33) T. G 1 — G 2.	33) T. D 8 — D 3.
34) D. G 4 — F 5.	34) T. E 8 — D 8.
35) D. F 5 F 6. ?	35) D. C 6 — D 5.

Warum zieht die Dame auf D 5?

Damit Dame nicht verloren gehe durch T. G 2 nimmt G 7 +, S. nimmt Thurm, Dame F 6 nimmt D. C 6.

36) D. F 6 — F 5.	36) T. D 3 — D 1.
37) T. F 1 nimmt T. D 1.	37) D. nimmt T. D 1 +.
38) K. H 1 — H 2.	38) T. D 8 — D 3.
39) T. G 2 — F 2.	39) T. D 3 — D 3.
40) S. F 3 — D 2.	40) T. E 3 — E 2.
41) D. F 5 nimmt F 7 +.	41) K. G 8 — H 8.
42) S. D 2 — E 4.	42) T. E 2 nimmt T. F 2 +.
43) S. E 4 nimmt T. F 2.	43) D. D 1 — D 5.
44) S. F 2 — G 4.?	44) D. D 5 nimmt A 2 +.
45) K. H 2 — G 3.	45) D. A 2 — B 3 +.
46) K. G 3 — H 2.	46) D. B 3 — C 2 +.
47) K. H 2 — G 3.	47) D. C 2 — C 3 +.
48) K. G 3 — H 2.	48) D. C 3 — C 6.
49) H 4 — H 5.	49) A 7 — A 5.
50) S. G 4 — F 6.	50) G 7 nimmt S. F 6.
51) D. F 7 nimmt F 6 +.	51) K. H 8 — G 8.
52) D. F 6 — G 6 +.	52) K. G 8 — F 8.
53) D. G 6 nimmt H 6 +.	53) K. F 8 — E 8.
54) D. H 6 — G 6 +.	54) K. E 8 — D 7.

55) H 5 — H 6.	55) D. C 6 — D 5.
56) H 6 — H 7,	56) D. D 5 nimmt E 5 +.
57) K. H 2 — G 1.	57) S. E 6 — G 6.
58) H 7 — H 8 Dame.	58) D. E 5 nimmt H 8.
59) D. G 6 nimmt S. G 5.	59) D. H 8 — D 4 +.
60) K. G 1 — F 1.	60) A 5 — A 4.
61) D. G 5 — F 5 +.	61) K. D 7 — C 6.
62) D. F 5 — C 8.	62) K. C 6 — B 5.
63) K. F 1 — E 1.	

Warum nimmt nicht die Dame den Bauer C 7?

Weil die schwarze Dame auf C 4 + bietet und den Damentausch bewirkt.

	63) C 7 — C 5.
64) D. C 8 — B 7 +.	64) K. B 5 — C 4.
65) D. B 7 — F 7 +.	65) K. C 4 — C 3.
66) D. F 7 — F 3 +.	66) D. D 4 — D 3.
67) D. F 3 — F 6 +.	67) K. C 3 — B 3.
68) D. F 6 — B 6 +.	68) K. B 3 — C 2.
69) D. B 6 — A 7.	69) D. D 3 — C 3 +.
70) K. E 1 — E 2.	70) A 4 — A 3.
71) D. A 7 — A 4 +.	71) K. C 2 — B 2.
72) D. E 2 — B 5 +.	72) D. C 3 — B 3.

Weiß gibt die Partie auf.

Diese Partie, die sieben Stunden lang dauerte, ward zu Paris am 20. December 1858 gespielt.

Zum Schluß noch eine Partie, die als etwas Ergötzliches unlängst in dem weltverbreiteten Blatte The Illustrated London News erschien. Dabei laß Dir erzählen: Ein Schachklub, den ein Pastor auf seinem Dorfe gegründet, hat die Ehre, von einem Baron besucht zu werden. Unglücklicher Weise ist der Müller Fauch, der stärkste Spieler, auf dem Kornhandel, aber er wird erwartet. Unterdessen wüthet der Baron furchtbar im Schachklub, schlägt mit leichter Mühe den Schulmeister, den Richter, den Pastor, der, plötzlich abgerufen, die theure Heerde dem blutgierigen, nimmersatten Wolfe überlassen muß. Auf der Pfarre umarmt den trau-

rigen Hirten ein alter Freund, der Musikdirector Müller aus Wien, der soeben angekommen war. Kaum hört derselbe von der schrecklichen Niederlage, als er den abgelegten Staubmantel wieder anzieht und in den Schachklub eilt, um die Schmach zu rächen, die seinem Geburtsorte widerfahren. Eben macht der Baron die Bauern auf die hohe Bedeutung der Bauern aufmerksam, als er zu seiner Freude in dem Eintretenden, den er für den Müller hält, ein neues Schlachtopfer erblickt.

Der Baron: Ih, da kommt ja wol noch der Müller?

Der Musikdirector: Allerdings bin ich der Müller, der sich sehr freuen würde, wenn der Herr Baron die Güte hätten und spielten auch mit ihm eine Partie.

Der Baron: Ei, mit Vergnügen, mit Vergnügen! Es ist schön, daß Sie noch gekommen sind! Setzen Sie sich und ziehen Sie aus.

Die Partie, in welcher der Musikdirector durch sonderbare Züge den Baron auf's Eis zu führen suchte, ward von mancherlei Expectorationen begleitet.

Weiß — der Musikdirector. Schwarz — der Baron.

1) S. B 1 — C 3.

Hier lächelte der Baron. 1) E 7 — E 5.

2) S. G 1 — F 3.

Der Baron: Ei, was wollen Sie mit den Springern? Die werden von meinen Bauern angegriffen, zurückgedrängt und Ihr Spiel ist verloren, ehe Sie es denken. Erst mit den Bauern vor! 2) D 7 — D 6.

Der Musikdirector: Ich dachte, ich könnte die Bauern immer noch ziehen.

3) D 2 — D 4. 3) S. B 8 — C 6.

4) D 4 — D 5.

Der Baron: Das wäre ganz gut, wenn Sie nur diesen Bauer gehörig decken könnten; das geht aber nicht, weil — wie Sie bald sehen werden — Ihre Springer Ihnen im Wege stehen. 4) S. C 6 — E 7.

5) E 2 — E 4. 5) F 7 — F 5.

6) L. C 1 — G 5.

Der Baron: Das ist wieder ein schlechter Zug. Entweder müssen Sie den Laufer abtauschen, oder wieder zurück-

ziehen. In beiden Fällen entfaltet sich mein Spiel zu Ihrem Nachtheile. 6) H 7 — H 6.

7) L. G 5 — H 4.

Der Baron: Auf diese Weise ist Ihr Laufer sogar verloren. Wollen Sie den Zug zurücknehmen?

Der Musikdirector: Ich nehme nie einen Zug zurück.

Der Baron: Das klingt stolz, aber doch schön!

7) G 7 — G 5.

8) S. F 3 nimmt E 5.

Der Baron: Merkwürdiger Zufall! Wissen Sie, daß ich in drei Zügen Matt bin, wenn ich jetzt den Laufer nehme?

Der Musikdirector: O ja, ich brauche nur mit der Königin auf H 5 + zu bieten.

Der Baron: Da spielen Sie doch nicht so ganz schlecht, als ich anfangs dachte. Uebrigens hilft der Zug gar nichts, und Ihre Partie ist unrettbar verloren. Ich nehme natürlich den Springer. 8) D 6 nimmt S. E 5.

9) D. D 1 — H 5 +. 9) K. E 8 — D 7.

10) L. H 4 nimmt G 5.

Der Baron: Ja, wenn man gleich zugriffe.

10) L. F 8 — G 7.

11) L. F 1 — B 5 +. 11) K. D 7 — D 6.

12) L. G 5 — E 3.

Der Baron: Noch weiter zurück mit dem Laufer!

12) F 5 — F 4.

13) L. E 3 nimmt F 4.

Der Baron: Wer wird seine Offiziere so verschleudern!

13) E 5 nimmt L. F 4.

14) E 4 — E 5 +.

Der Baron (nachdem er sich lange besonnen): Merkwürdiger Zufall! Ich darf den Bauer nicht mit dem Laufer wiedernehmen. Soll ich es Ihnen erklären? Sie würden mit dem S. auf E 4 + bieten; ich müßte D 5 nehmen, worauf Sie mit dem Thurm + bieten und meine Königin gewinnen würden. Ich ziehe aber mit dem Könige und bin aus aller Gefahr. 14) K. D 6 — C 5.

15) S. C 3 — A 4 +. 15) K. nimmt L. B 5.

16) D. H 5 — E 2 +.

Der Baron (nachdem er lange nachgesonnen): Sie werden sich doch nicht einbilden, mich hier matt zu machen? Sie werden bald ausgetobt haben. Ich kann sehr gut auf A 5 gehen, doch ohne Gefahr auch nehmen.

	16) K. nimmt S. A 4.
17) D. E 2 — C 4 +.	17) K. A 4 — A 5.
18) B 2 — B 4 +.	18) K. A 5 — A 4.
19) D. C 4 — B 3 +.	19) K. A 4 — B 5.
20) A 2 — A 4 +.	20) K. B 5 — B 6.
21) A 4 — A 5 +.	21) K. B 6 — B 5.
22) C 2 — C 4 +.	22) K. B 5 — A 6.
23) B 4 — B 5 + und Matt.	

Der Baron: Ich bin froh, daß das Spiel aus ist, denn ich habe rasenden Kopfschmerz.

Diese Partie ist übrigens eine alte. Der alte Unteroffizier ist auch ihr Verfasser; sie erschien in seinem „Rollendorfer ‚Schachklub.“ Diese Novelle befindet sich in seinem Schachalmanach, erschienen 1846 bei J. J. Weber in Leipzig.

Was soll Dich der Baron lehren?

Nie soll man seinen Gegner für zu gering ansehen, und nie sage der Schachspieler, wahr oder nicht wahr, er habe Kopfschmerz.

Anhang.

Paul Morphy's Schachfahrt.

Paul Morphy, geboren den 22. Juni 1837 in Louisiana, offenbarte schon in einem Alter von zehn Jahren am Schachbrete den originellen Geist, freilich anfangs nur dadurch, daß er, um ungenirt mit den Offizieren agiren zu können, vor allen Dingen trachtete, die Bauern loszuwerden. Bald gewitzigt lernte er die verachteten schätzen und führen, und nach Jahr und Tag war es ihm ein Leichtes, seine Lehrmeister, den würdigen Vater und den schachkundigen Onkel, Ernest Morphy, zu schlagen. Wer ist der Mann, der dem Knaben zeigen soll, was Schachspielen heißt? Das ist der bekannte Meister Eugene Rousseau, der aber nur kam, um überwunden mit dem Vater und dem Onkel sich zu trösten. Selbst der große Löwenthal, der Amerika und auch den dreizehnjährigen Knaben besucht, wird wiederholt von ihm geschlagen. Wer ist der kleine, stille, unansehnliche Schüler des St.-Josephs-Colleg in Spring, der im Kreise seiner hoch ihn überragenden Mitschüler bescheiden sich zurückzieht? „Ein Genie", antworten die Professoren, „ist der Kleine, der mit bewunderungswürdiger Leichtigkeit Alles auffaßt,

wenn er nicht gerade an Schach denkt, das er meisterhaft spielen soll." Wie? was? meisterhaft? der junge Mensch? Das muß sehen des Ortes erste Obrigkeit, der als starker Schachspieler bekannte A. B. Meek. Komm, Knabe, und zeige, was du kannst! Wer aber durchaus nicht zeigte, was er konnte oder zu können meinte, war Mr. Meek.

Wer ist der junge, der Rechtswissenschaft beflissene Mann, der auf dem großen 1857 zu Neuyork veranstalteten Schachturnier den höchsten Siegespreis errang? Das ist keine Frage. Aber schon vor dem Beginn des Turniers hieß es: „Gebt Acht, Morphy schlägt Alles todt; das ist keine Frage."

Von 16 Turnierpartien, die er gespielt, verlor er nur eine. Bei seinem achtwöchentlichen Aufenthalte in Neuyork spielte er in Allem 258 (!) Partien, von denen er nur 41 verlor, welche kleine Zahl eine weit geringere sein würde, hätte er nicht dem sehr geschickten Schachspieler Bryan einen Springer vorgegeben und sehr erklärlich von 48 Partien 18 verloren. Andern, die schon zu den Schachnotabilitäten gezählt wurden, gab er nur Bauer und Zug, auch zwei Züge vor. Gegen einen Perrin aber, dem er sogar einen Thurm vorgegeben hatte, verlor er von 9 Partien auch nicht eine einzige.

Auf glänzende Weise in Neuyork geehrt und gefeiert, kehrt der Sieger in seine Heimat Neuorleans zurück, wo man mit unendlichem Entzücken ihn empfängt, ihm alle Ehre anthut, ihn bis zum Himmel erhebt. Was heißt das? Wer je in einem Schachklub die Präsidentenwürde errang, wird diesen Ausdruck verstehen: der junge Morphy glänzt als Präsident des Schachklubs in Neuorleans. Als solcher schlägt er alle Fremden, die den Klub besuchen, und Schachcelebritäten, wie einen Montgomery und Worwall. Das freut die Amerikaner, Eins aber wurmt sie — und das ist? Daß Europa der Schachmeister viele hat, denen es nicht in den Sinn kommt, in einem Morphy den Unüberwindlichen anzuerkennen; besonders wurmt sie, daß der Altmeister in London sagen kann: Von mir, aus meinen Schriften erst habt ihr Amerikaner Schach gelernt! Ein entsetzlicher Gedanke, den der Schachklub zu Neu-

orleans nicht ertragen kann. Und was thut der Klub? In der Hitze sendet er mit dem ersten besten Dampfschiffe eine Herausforderung an Howard Staunton Esq. mit der Zumuthung, der Altmeister soll nach Amerika kommen zu einem Wettkampfe mit Paul Morphy.

Die arge Zumuthung hatte aber doch auch etwas Annehmliches. 5000 Dollars Einsatz sind zu gewinnen, und wenn Staunton verliert, empfängt er die eingesetzten 5000 Dollars zurück als Reiseentschädigung. Die fruchtlose Herausforderung hatte zur Folge, daß Morphy sich selbst dem Ocean anvertraut. „Er mag kommen und die Sporen sich verdienen!" ruft der Ritter Staunton. Und Morphy ist in London angekommen, und nichts ist gewisser als ein Wettkampf mit Staunton, der die persönlich wiederholte Herausforderung angenommen hat, mit der Bitte, den Kampf auf eine Zeit zu verschieben, in der nicht andere Dinge vollauf ihn beschäftigen. Vielleicht gehörte zu diesen Dingen, vorher die wahre Stärke zu erforschen, mit welcher Morphy spiele. Gewiß ist, daß die glänzenden Siege, die der junge Held über Englands größte Schachmeister, über einen Barnes, Löwenthal, Bird, Boden, Owen, Loewe, Hampton, Kipping, Medley und Montgredien, den Schachredacteur Staunton in hohem Grade beschäftigten. Sehr natürlich, wenn den vielbeschäftigten Mann auch die Sorge ergriff, daß die vielfach verdienten Sporen einen gewaltigen Riß seinem Ruhme beibringen dürften. So erklärt es sich, daß unmöglich der Wettkampf zu Stande kommen konnte. Niemand anders aber als Morphy war schuld, der den Redacteur nie zur Ruhe kommen ließ.

Der junge Held, bereits in dem Lande der Schachspieler als der Unüberwindliche geehrt und bewundert, erregte das höchste Erstaunen in Birmingham. Hier spielte er gegen acht starke Spieler zu gleicher Zeit und ohne Ansicht des Bretes. Siehe ihn sitzen ganz allein am Ende eines Saales, vor seinen Augen nichts als die Wand und ein geschlossenes Fenster, während seine acht Gegner in aller Gemächlichkeit vor ihren Schachbretern lagern. Ihm wird gesagt, wie einer nach dem andern seiner Gegner gezogen, und

sogleich nennt er seinen Gegenzug, und nach Verlauf von vier und einer halben Stunde hat er sechs Partien glänzend gewonnen, eine remis gemacht und nur eine verloren.

Ist das nicht bewunderungswürdig? Gewiß! Du kannst, geehrter Leser, ein großer Denker, ein großes Genie sein, und dennoch bei allen Mühen und Anstrengungen unmöglich es dahin bringen, auch nur eine Partie leidlich aus dem Gedächtnisse zu spielen. Also mußt Du nicht ein großes, sondern das größte Genie sein? Keineswegs. Du mußt nur sein in hohem Grade ein ruhiger Geist und nur ja nicht faselhaft und durchaus nicht zerstreut; ferner mußt Du haben ein gutes, besonders treues Gedächtniß, das festhält das Aufgenommene und nicht mit Anderem verschwimmen läßt; oder Du mußt dem Müller Fauch gleichen. Derselbe hat einen Kuchen gebacken; sein vornehmer Gast soll zulangen; diesen verlangt es aber nur zu erfahren, weß Geistes Kind der Müller sei. Und was thut der Gast? Er fragt ihn nach den Bestandtheilen des Kuchens und vernimmt mit Vergnügen des ruhigen Fauch fließende Worte: „Mehl, Milch, Butter, Zucker, Rosinen und bittere Mandeln". Jetzt aber thut der Gast die Frage an den Müller, ob er diese Dinge auch in umgekehrter Ordnung nennen könne? Und sogleich und ohne zu stocken sagt der lächelnde Fauch: „Bittere Mandeln, Rosinen, Zucker, Butter, Milch und Mehl", worauf der entzückte Gast ihn umarmt als den künftigen großen Schachspieler. (S. Schachalmanach, Verlagsbuchhandlung von J. J. Weber, Leipzig, 1846.)

Bist Du, lieber Leser, nur ein Fauch, dann vermagst Du auch ohne Ansicht des Bretes spielen zu lernen.

Vor allen Dingen mußt Du das Bret in den Kopf kriegen, so daß Dein Geist die 64 Felder sieht, wie Du sie siehst mit Deinen Augen, so daß Du z. B. sogleich siehst, wieviel Züge der Springer braucht, um von B 1 auf dieses oder jenes nahe oder entfernte Feld zu kommen. Hast Du das errungen, dann stehst Du auf festem Grunde und alles Andere wird sich machen, wenn auch erst nach jahrelangen Quälereien, von denen Du Niemandem etwas sagst und die auch Niemand bemerkt: Du giltst in der Kirche für den Andächtigsten, während Du ein Evansgambit mit allen

seinen Varianten nachspielst. Jetzt aber, lieber Leser, laß Dich inständigst bitten, laß Dich bitten um Himmels willen: denke nicht daran, das Schachbret in Deinen Kopf zu pflanzen! Wol wird es hineingehen, schwerlich aber wieder heraus; es bleibt in Deinem Kopfe stecken, wo es sich so gern gegen alles Andere sperrt, was hinein soll Dir und Andern zum Segen; es stört Dich in Deinem Berufe, läßt Dich kalt durch blühende Saatfelder gehen und verdirbt Dir selbst die schönen Stunden, in denen Freundschaft und Liebe Dich umringen und mit Dir reden wollen: plötzlich bist Du stumm; denn Du mußt Kapriolen machen auf dem Schachbrete, das den ersten Platz in Deinem Kopfe einnahm und behauptet; es geht mit Dir zu Bette und läßt Dich nicht ruhen; endlich schläfst Du ein, aber Dein an das Schachbret gebannter Geist fährt auch im Traume fort zu spielen und sich anzustrengen, anstatt sich zu stärken. Der unselige Zustand reibt Dich auf und läßt Dich nur im Grabe Ruhe finden. Ach, nur zu viele Blindlingsspieler — ein oft gebrauchter und auch treffender Ausdruck, der die Spieler bezeichnet, die wahrhaft blindlings, d. h. unvernünftiger Weise, sich Gefahren aussetzen — bezahlten ihre Fertigkeit mit dem Leben. Von den Vielen sei Dir nur Labourdonnais (gest. 1840) genannt, der, wie Philidor (gest. 1795), der größte Schachspieler seiner Zeit war. Angestaunt und erhoben verließ er einst die Versammlung, die seine unerhörten Leistungen gesehen hatte, niedergedrückt aber trat er in seine Wohnung und traurig und hoffnungslos klagte er der geliebten Frau: „Mir ist, als sei etwas in meinem Kopfe gesprungen" — und am folgenden Tage war er todt. Sprich nicht, junger Blindlingsspieler, die Uebung Deiner Kunst schade Dir nicht. Ja, heute noch schützt Dich die Jugendkraft, aber morgen schon bist Du älter!

Laß uns, lieber Leser, wünschen, daß eine eiserne Gesundheit den theuern Morphy bewahren möge bis ins Alter, und laß uns jetzt den in England Hochgefeierten nach Paris begleiten.

Im Café de la Régence, seit länger als einem Jahrhundert der Versammlungsort ausgezeichneter Schachspieler,

hier, wo einst ein Philidor, Dechapelles und Labourdonnais ihre Namen verewigt hatten, kämpfte jetzt ein Morphy für gleichen Ruhm. Von 96 Partien, die er mit einem St.-Amant, Laroche, A. de Rivière, Devinck, Namen, welche die Schachwelt mit Ehrerbietung nennt, und mit andern Franzosen spielte, gewann er 79, machte 12 remis und verlor nur 5. Zu bemerken ist, daß unter den 5 verlorenen Partien 5 Vorgabepartien begriffen sind.

„Was Einer nicht sieht, sieht der Andere! Auf, laßt uns verbinden gegen den Gewaltigen!“ hieß es, aber weder dem Herzoge von Braunschweig, verbunden mit dem Grafen Isouard, gelang es, von 10 Partien eine einzige zu retten, noch gelang es den vielen Augen, die ein Chamouillet, vereint mit dem Klub zu Versailles, leuchten und forschen ließ, auch nur ein Remis herauszustudiren.

Was aber läßt bis zum Gipfel steigen die Bewunderung und das Staunen der Franzosen? Das thun 8 Partien, von Morphy zu gleicher Zeit und ohne Ansicht des Bretes gespielt. Der Kampf gegen 8 starke Spieler ersten und zweiten Ranges begann Mittags und dauerte zehn Stunden. Gegen 7 Uhr Abends waren vier seiner Gegner geschlagen. Zwei Stunden länger kämpften ein Lequesne und ein Guibert, die so glücklich waren, ein Remis zu Stande zu bringen. Später streckte der Siebente und Schlag 10 Uhr auch der Achte die Waffen. Da aber brach aus 300 Kehlen begeisterter Franzosen ein Donner von Beifall los, der immer von neuem das Haus erschütterte. Dabei stürzt Alles auf den Sieger zu, dem man auf alle Weise, auch durch zarte Liebkosungen, huldigt.

Wie überglücklich, wie selig muß sich da ein Morphy gefühlt haben! Jetzt, Leser, erkenne den Helden, den wahren Helden, der das Schicksal, mit Lorbeern überschüttet zu werden, und das Schicksal, klein und bartlos eher wie ein Schuljunge als wie ein Meister auszusehen, mit gleicher Ruhe und Fassung erträgt.

Nicht nur den charakterfesten, auch den liebenswürdigen Mann lerne kennen, der vor keinem Menschen anders als offen und wohlwollend, vor keinem Verdienst anders als anerkennend, in keiner Lage anders als nobel und edel

erscheinen kann, der sich gedrungen fühlt, dem nicht mit Glücksgütern gesegneten H. die Summe, die derselbe im Wettkampfe an ihn verlor, zurückzugeben, und zwar nicht anders als auf schonende Weise.

Nicht nur von seinen Heldenthaten, auch von seiner Liebenswürdigkeit redet Paris, Dichter besingen ihn, Maler und Bildhauer eilen in das Café de la Régence, stolz durch die Scharen der Neugierigen sich drängend, die nur gekommen sind, ihn zu sehen; Fürsten und Grafen laden ihn zum Festmahl, das sie ihm zu Ehren veranstaltet, und daß die Damen, deren Finger je eine Schachfigur berührte, ganz besonders für ihn schwärmen, versteht sich. Welch ein Schrecken — den auch Männer theilen — ergreift die zarten Herzen, als sie vernehmen, daß ihr Morphy in einem Wettkampfe mit einem Deutschen, mit Harrwitz, der seit Jahren als Schachmeister in Paris florirt, bereits die erste und zweite Partie verloren habe, auch schon vor dem Beginn des Wettkampfes einmal von dem schrecklichen Menschen überwunden worden sei. Da aber bietet Morphy alle seine Kräfte auf, den schweren Stein, der auf den Herzen der Schönen liegt, abzuwälzen, gewinnt fünf Partien nacheinander und erringt den Sieg.

Ein zweiter Schrecken — und die Schönen werden bleich und blaß: ihr Morphy liegt im Bette krank, und gerade muß der Breslauer Professor A. Anderssen, der den Namen eines Fürsten in der Schachwelt errang, in Paris angekommen sein! Doch Morphy, schon am folgenden Tage wieder gesund, beginnt rüstig den Wettkampf, den Europa und Amerika mit gleicher Furchtlosigkeit, mit gleicher Sehnsucht erwartet hatten. Sieger soll sein, wer sieben Partien gewonnen hat. Glänzend kämpft der deutsche Meister in der ersten Partie, die er gewinnt; zeigt auch in der zweiten, die remis wird, seine Stärke. Diese Stärke aber weicht einer Erschlaffung, die den transatlantischen Meister 5 Partien nacheinander gewinnen läßt. Noch einmal bewährt sich ein Anderssen in der 8. Partie, einem Remis, und in der 10., die er gewinnt. Die 9. und 11. Partie aber, die er verliert, setzen die Krone auf das Haupt eines Morphy. Dieser des jungen Helden größter Triumph, gefeiert am

28. Dec. 1858, läßt von den unzähligen Siegen schweigen, die er bis Mai 1859 noch in Paris erfocht.

Morphy nimmt Abschied von dem gerührten Paris. Seine Rückreise in die neue Welt führt ihn noch einmal nach London, wo er aufgehalten wird mit Gewalt. Wer ihn noch nicht gesehen, will ihn jetzt sehen; wer ihm noch nicht eine Ehre erwiesen, will's jetzt thun, und glänzende Festmahle, die jene in Paris in den Schatten stellen, feiern den Unüberwundenen. Alle Ehrenbezeigungen, die ihm hier widerfuhren, verdienen aber auch nicht mit einem Worte erwähnt zu werden beim Blick auf die Huldigungen, die das glückliche Amerika ihm darbringt. In Neuyork nimmt ihn eine feierliche Procession, eröffnet von Mitgliedern des Schachklubs, denen Beamte, Gelehrte und andere angesehene Personen folgen, in ihre Mitte und führt ihn, während ein Musikchor die Melodie spielt: „Siehe, der siegreiche Held kommt" (See the conquering hero comes), in einen großen von der Universität zu Neuyork dargebotenen Saal. In diesem heiligen und festlich geschmückten Raume erwarten und begrüßen ihn die Vornehmsten der Stadt, nicht Herren nur, auch Damen in ihrem Glanz. Was aber allen diesen Glanz übertrifft, das sind die kostbaren Geschenke, die ihm überreicht werden. Nur das Schachspiel sei erwähnt, das ein Meisterstück der Kunst und allein ein Reichthum ist mit seinen 32 Figuren, theils von Silber, theils von Gold.

Auch in Neuorleans wurde er geehrt wie nicht immer ein Held, der das Vaterland gerettet und groß gemacht.

Solch ein Glück machte ein Schachspieler. Wer darüber herzlich lacht, ist gescheidter, als wer darüber sich ärgert. Ganz besonders gescheidt aber ist der Leser, der herzlich sich freut der meisterhaften Partien eines Morphy, ohne auf den Gedanken zu kommen, selbst ein großer Schachspieler werden zu wollen.

Druck von F. A. Brockhaus in Leipzig.

